2号連続! WCCF IC 2011-2012特集!

平成25年1月30日発行・発売(毎月1回30日発行・発売) 第14巻 第3号 通巻154号

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE
アーケードゲーム情報専門誌・月刊アルカディア

ARCADIA

enterbrain
2013
March
No.154
定価
990yen

巻頭 特集1

●至高のチームを探し求めよ!!

WCCF IC 2011-2012 驚天動地の大特集

●最良の組み合わせを探せ!!
『11-12』コンセプションデッキ紹介

●あの選手の深淵を探る!!
リアルサッカーコラム「ダビド・ビジャ」

●大人気『WCCF』コミック
UNITEDだね!! in キョウヘイくん

●新機軸ゲーム座談会
ハメトーク













●世界一のプロゲーマーから
キミへ伝える勝つためのヒント
ウメハラコラム

●今井神先生
連載第三回!!
召還! 剣豪学園

●単行本
発売決定!!
かくげいぶ!

●中二設定全開の
イラストノベル
弾幕少女

●まさかの
擬人化ダライアス
WARNING!! ダライアスさん

●単行本発売の
おにゃのこ三国志
恋姫☆ようちえん

攻略

●エリア大会注目主君インタビュー&新宴武将を攻略!
戦国大戦～1582 日輪、本能寺より出ずる～

●編集部イチオシキャラクター&システムを徹底解析!
BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA

●久しぶり格ゲー復帰! 今から始めるUNI講座!
UNDER NIGHT IN-BIRTH

●Ver1.10、気になる変更点はココ!
GUILTY GEAR XX ACORE PLUS R

●KAC2012覇者たちのインタビューを掲載!
BEAT MAXIMUM

●家庭用含む"強技"クラッシュ特集!
鉄拳アンリミテッド

●種族特集第三回、015>—<に聞く魔種の現状!
LORD of VERMILION Re:2 ～再征～

●公式大会「GUNSLINGER'S BATTLE ARENA -Birth-」密着リポート!
ガンスリンガー ストラトス

●新マップも登場! 熱気冷めやらず!
ボーダーブレイク ユニオン Ver.3.0





新作

●サウンド空間を駆け抜ける新感覚音楽ゲーム!
グルーヴコースター

●新要素特盛り! ロケテVer先行攻略!
アルカナハート3 LOVEMAX!!!!!

●あの美少女格闘ゲームがACに参戦!
ファントムブレイカー

巻頭 特集2

●『ウメハラコラム 拳の巻 ―闘神がキミに授ける対戦格闘ゲーム術―』発売記念特集!

プロゲーマーって実際どうなの!? ～プロ格闘ゲーマー黙示録～





●職業ゲーマーから「ウメハラプロ」誕生まで!
プロゲーマー歴史探訪

●直接聞けない疑問・質問を徹底調査!
プロゲーマー大解剖

●格ゲー生誕の地、日本とはどう違う!?
海外プロゲーマー事情



SanDisk
サンディの武器屋
Sandy's Weapon shop
オススメよっ!
名前：サンディ
サンディの武器屋、はりきって営業中!
名前：ジャオ
サンディ：勇者のみなさん、冒険の旅には大容量のメモリーカードをお忘れなく!
サンディスク メモリースティック PRO デュオ™ カード
2GB/4GB/8GB/16GB/32GB
サンディスク SDHC™ カード
4GB/8GB/16GB/32GB
サンディスク モバイルウルトラ™ microSDHC™ UHS-I カード
4GB/8GB/16GB/32GB
Xbox 360® USBフラッシュメモリ
8GB
フラッシュメモリーカード 世界*・国内**シェア No.1
大容量 大量のデータ保存が可能
安心の長期保証*1 専業メーカーだからできる安心保証
ゲームにもサンディスクのメモリーカード
www.sandisk.co.jp サンディスク 検索
*2010年Gartner調べ（Gartner Dataquest No. G00211697 03/25/2011）。**GfK Japan調べ（国内の有力家電量販店販売実績集計/2010年）。 *1 各製品の保証内容に基づきます。・SanDiskおよびSanDiskのロゴ、およびSanDisk Mobile Ultra、サンディスク モバイルウルトラの名称は、アメリカ合衆国およびその他の国におけるSanDisk Corporationの商標または登録商標です。・SDHC、microSDHCのマークおよびロゴはSD-3C LLCの商標です。・Memory Stick、メモリースティック、Memory Stick PRO Duo、メモリースティック PRO デュオおよびロゴマークは、ソニー株式会社の登録商標または商標です。・Xbox 360、Xbox関連ロゴは、米国Microsoft Corporationおよび/またはその関連会社の商標で、Microsoftのライセンスを受けて使用しています。・その他記載されている会社名およびロゴマーク、製品名は各社の商標または登録商標です。※実際の製品デザインは異なる場合があります。※オープン価格

タイトルロゴ&表紙デザイン:Smile Studio(福島トオル)
No.154
2013 MARCH



特集1 どっちが強いの? 抜くチームvsつなぐチーム!





特集2 "武神"ウメハラコラム・単行本化記念!!



ゲームタイトル(50音順)

連載・読み物(掲載順)

かくげいぶ! 出張版



by I-Ka

発行所/株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話0570-060-555(代表)
発売元/株式会社角川グループパブリッシング
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3



WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2011-2012

いよいよ今バージョンのカードが出回り始め、多様なチームが見られるようになって来た『WCCF』。今回はさまざまなコンセプトに沿って構成したチームを元に、『11-12』を攻略していくぞ。

WORLD CLUB
Champion Football
Intercontinental Clubs 2011-2012

ワールドクラブ チャンピオンフットボール インターコンチネンタルクラブス2011-2012

■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツカードゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■稼働日：稼働中
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワーク：ALL.Net

text= たてしゅ、マンモス丸谷、いちみやひろし、パリィさん





コラム＆フォーメーション特集

至高のチームを探し求めよ!!



正解となるシステムは……?

最強のFWは……?

あの選手のリアルは……?

使えるチームスタイルは……?

INDEX

『WCCF IC 11-12』スペシャルコンセプトチーム no.1

チーム名

「攻撃的な皇帝の肯定」

KOLEとして世間を騒がせているベッケンバウアーの能力を余すこと無く使いきれ!!



※バージョン表記の無いカードは、すべて最新バージョンです。

ドイツの皇帝を攻撃の中心に無類の勝負強さを見せつける

ご覧の通り、ベッケンバウアーをチームの中心としたU-5（レアおよびスペシャルカード5枚以下）の構成で、攻撃のチームスタイルはベッケンバウアーのフリーロール、アウゲンターラーのカバーリング重視、カーンのフォアザチームを主に使用している。基本的にドイツ国籍の選手を中心にピックアップしたが、ピシュチェク（ポーランド）、ウサミ（日本）、グスタボ（ブラジル）が他国籍。ピシュチェクはロングスロー、ウサミはファンタジーを期待してチームに組み込んでいる。1トップのため極限レベルの対人戦で得点を量産するのは難しそうだが、CPU戦や店内対戦レベルでは無類の勝負強さを見せ、驚きの勝率は9割以上。全体的に寄せが遅く、後手に回る展開が覆いながらもベッケンバウアーの判断力を生かした立ち回りとノイビルの決定力、カーンの絶対的な守備力で接戦を次々とモノにしていった。チーム力をさらに上積みさせるならセットプレーとチームスタイルの多様化が課題か。



KEY CARD

ベッケンバウアー

的確な判断力とKOLEの絶対的なカードパワーを期待して攻撃の中心に据えた。リベロとして特に有名な選手だが、寄せは早くないことを覚えておきたい。

選手名	ポジション	スキル	チームスタイル	選手短評
フランツ・ベッケンバウアー	DF	皇帝	フリーロール	納得のKOLE力で1トップ下を見事に完遂。直接FKは良さそうだが、CKキッカーとしては弾道が高く、使いにくい場面も。
オリバー・カーン	GK	ティターン	フォアザチーム	当たり前のようにビッグセーブ見せる流石のカーン様。PKは過去バージョンの方が強そうだが文句はつけられないレベル。
マルセル・シュメルツァー	DF	ダイナミックなオーバーラップ	オーバーラップ	安定感のある守備力を期待してセレクト。守備範囲と危機察知能力が高く、白のSBとしては十分な能力か。
ギド・ブッフバルト	DF	バイタルエリアの監視人	マンマーク	インテリジェンスあふれる守備能力でチームを支え続ける。スプリント能力よりパワーやメンタルで勝負させたい。
クラウス・アウゲンターラー	DF	カバースティール	カバーリング重視	守備の中心で、フィードもうまいためアンカーとしても機能する。寄せ切れない相手には引き気味で応対させよう。
ジェローム・ボアテング	DF	スピードスターの天敵	マンマーク	『11-12』の白DFとしては恐らく出色の能力を誇るカード。雑さはあるが守備範囲は広大で、SBもこなせる。
ルカシュ・ピシュチェク	DF	ピンポイントロングスロー	ロングスロー	ポーランド人だが、ロングスローにロマンを求めて選出。だが戦術が中央突破のフリーロールでは爆発とまではいかず。
ケビン・グロスクロイツ	MF	ヒューマンダイナモ	ダイナモ	左サイドの愛すべき汗かき屋だが、決定力も十分。判断力も素晴らしいが、クロス精度は期待しない方がいいかも。

WCCF情報局　上記のチームを組むにあたって、意外だったのはグロスクロイツのクロス精度。シュート、競り合い、スピードともスーパーな能力を誇る彼だが、クロスだけは今ひとつ噛み合なかったのだ。(パリィさん)

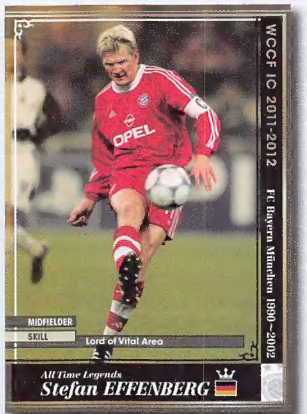
伝説の「皇帝」のパートナー候補たちをここに紹介!!

オリバー・ノイビル



現状でベッケンバウアーのパートナーとして最右翼といえるのがノイビル。ドイツ人としては珍しい前線中央でのドリブラーとして、見事に敵陣を切り裂いてくれる。ただしヘディングは得意ではないので、それに併せた起用法を考えたい。前線からの守備意識もFWとしては高く、使いやすい。

シュテファン・エッフェンベルク



現役時はセンターハーフやボランチとして活躍した選手を同じ条件でFWとして実際に使用。ドリブルの威力や前線での細かいボールタッチはノイビルに譲るものの、カーンのパントキックから皇帝のヘッド、そして彼が持ち込んでゴール、など類を見ない連携を見せることも。CKキッカーとしてもかなり優秀。

ミヒャエル・バラック



エッフェンベルグと同じく、皇帝の名を継ぐものとして喧伝されて来たドイツの大スター。シュート力そのものはここで紹介している選手の中でもトップクラスで、攻撃の切り札としてセンターFWとしても十分に機能するはず。むしろ守備は苦手な印象なので、センターハーフとしては使いづらいかも。

オリバー・ビアホフ



ドイツの偉大なセンターFWとして、『10-11』で登場したビアホフも使ってみた。ポストプレイヤーとして名を馳せた彼であり、足元でのドリブル技術に秀でるワケではないので、今回のような中央突破を前提とした1トップには不向き。使うなら優秀なウインガーをいれて彼にクロスボールを届けよう。

ミロスラフ・クローゼ



現状のドイツ代表選手から選出するならクローゼが適当か。センターFWとして揺るぎない決定力はゲーム中でも言わずもがなだが、彼の特徴であるヘディングシュートを上手く使うのならコンビを組ませるのは他の選手になるかも。ほかにもマリオ・ゴメスなども有力な候補になるだろう。

ダビド・ビジャ



ドイツ人と回りに言い張って起用。最初は冗談のつもりで入れたつもりが、連携線のついていない状態から持ち前のボールコントロールで次々とゴールを量産。裏を突く動きでDFラインが乱れた時はベッケンバウアーが単独突破するなど、素晴らしい連動を見せてくれた。時には2試合で13点取ることも。

選手名	ポジション	スキル	チームスタイル	選手短評
ルイス・グスタボ	MF	攻撃の架け橋	ショートパス重視	タッチが大きくおそらく4バックでは機能しないだろうが、あえて広大なエリアを任せることで素質が開花。力強い!
トマス・ミュラー	FW	攻撃の加速装置	ワンタッチパス重視	守備数値の低さが気になるが、使ってみると問題は感じず。むしろ黒子に徹することが出来るテクニシャンとして有用。
オリバー・ノイビル	FW	フロントモーター	チャンスメイク	ATLEとして流石の凄まじい決定力を誇り、ドリブルシュートで一気に守備網を突破する。スーパーサブ持ちでもある。
タカシ・ウサミ	MF	刹那の閃き	チャンスメイク	エレガントなドリブルで1トップとして時にノイビルを超えるような動きも。攻撃の切り札足り得る選手。
ホルガー・バドシュトゥバー	DF	卓越したフィードセンス	ロングパス重視	守備の控えとして選出。視野に冴えを見せるが、時として敵味方をあっと言わせるようなバックパスも。
ラース・ベンダー	MF	クライシスラン	ダイナモ	グスタボの控えとして中盤の潰し屋をこなす。それなりにテクニックもあり、成長してからはスタメン起用もしばしば。
ミヒャエル・バラック	MF	威圧的な組み立て	ゲームメイク	状況に応じて後半から1トップ下として投入。守備意識は低いが決定力はベッケンバウアーより上かも?
シュテファン・キースリング	FW	屈強なエアバトラー	ハイタワー	最後の切り札としてセレクトしたが出場機会は得られず。PKを考えるならプットなどを入れるべきかも。

WCCF情報局 レアカードとして過去にも実績のあるビジャの活躍はある程度予想できたが、ウサミは予想以上の活躍を見せてくれた。これにはどうも、ベッケンバウアーの「周りの選手の良さを引き出す」能力が関係していると考えられる。と、考えると連携の悪そうな選手とでも良いコンビネーションを築けそうだが……?(パリィさん)

『WCCF IC 11-12』スペシャルコンセプトチーム no.2

チーム名

「FCビジャ81」

先月号の付録、EUSビジャを輝かせるためのチーム。ビジャと同い年の1981年生まれの選手で構成(U-5R)。



※バージョン表記の無いカードは、すべて最新バージョンです。

脂の乗った名選手がそろう 1981年生まれのチーム

全員が2013年に32歳になる選手だけあって、今バージョンからだけでも完成されたプレイスタイルと高い能力値を持った面々がそろっている。スタメンにはカシージャス、イブラヒモビッチ、マイコンなど超一流の選手がズラリ。スタミナ面で交代が必要なのはアルシャビンぐらい。リードしたらシロコフやヤンセンを入れた4-3-1-2や4-2-3-1に移行するといいだろう。ほかバージョンからも1981年生まれの選手を連れてくるなら守備をより磐石にするためのコロ・トゥーレ(『08-09』アーセナルなど)、ビジャの元同僚であるホアキン(『08-09』バレンシアなど)、サイドでも使えるエトー(『10-11』インテルなど)あたりがオススメだ。ビジャは前線の広い範囲でのポジション適正を持ち、柔軟性のあるスタイルゆえどんな選手とも連携を合わせやすいのが長所。守備意識もFWとしては十分にあるほうなので、彼を中心にどんどん相手陣内に攻め込んでいくことができるはずだ。



KEY CARD

ダビド・ビジャ

今作ではシュートパターンが増えて(スキル・エッジループの影響?)、もともと高かった決定力がさらにアップした。パラメータ減の影響はまず感じないはず。

選手名	ポジション	スキル	チームスタイル	選手短評
ダビド・ビジャ	FW	エッジループ	ミドルシュート重視	センターFW、左ウイングでのプレイが得意。自ら決めるだけでなく低くスピードのあるクロスでのアシストも武器。
イケル・カシージャス	GK	フィールドキーパー	リベロキーパー	キーパーボタンを押した際の反応がやや遅くなった感あり。至近距離でのセービングは相変わらず最高レベル。
パトリス・エブラ	DF	臨機応変な守備戦術	カバーリング重視	豊富なスタミナとリスクを侵さない判断で左サイドをガッチリカバー。現実のような問題児ぶりを見せることもない。
ネマニャ・ビディッチ	DF	絶対的なマンツーマン	マンツーマンディフェンス	どんなタイプのアタッカーにも対応できるセンターバック。チームスタイルも過去作(リトリート)よりは使いやすい。
アンドレア・バルザーリ	DF	同調するディフェンス	プレスディフェンス	プレスをかけに行くタイミングが秀逸。レギュラーカードの中では本作全体から見てもトップクラスのDFだ。
マイコン	DF	バイタルロック	リトリート	ドリブルでの攻め上がりを自重することが多くなり、守備が安定。サイドバックとして起用しやすくなった。
ガレス・バリー	MF	天秤の分銅	組織守備重視	ワンボランチにも耐えうるスタミナと守備力をそなえる。パスなど攻撃面も同タイプのMFより優秀。
シャビ・アロンソ	MF	逆サイドへの架け橋	逆サイドアタック	サイドチェンジを織り交ぜた多彩なパスによる展開力は『WCCF』屈指。1本のパスでビジャの得点機を演出する。

WCCF情報局 ビジャのスペシャルカード版はムービングパスワークを持つが、決定力は大幅にこのレア版の方が上になっている。(パリィさん)

“チームビジャ”を勝利に導くためのキーマンたち

イケル・カシージャス



言わずと知れたリアルサッカーでも『WCCF』でも数多くのシリーズに登場し。頂点に立つ最高の守護神……。だが、今作で起用する際には少し注意が必要。個人能力の成長が遅くなり、☆が三～四つ以上つかないと真価を発揮しない点。飛び出しのスピードもやや下がった印象がある。

ネマニャ・ビディッチ



キャリアハイの活躍を見せたシーズンがベースの前作レアに比べるとやや落ちるが、いまだ超一流のセンターバックであることは間違い無い。競り合いで負けることはほとんどなく、スピード勝負にも十分対応。ファウルも意外と少なめ。さらにコーナーキック時は得点源としても計算できるぞ。

マイコン



オフェンス、テクニックは過去最高値。スタミナは2下がっているが影響はほとんど感じられない。今作のチームスタイル、アーリークロス重視が使いやすく、ピッチに立っているだけで攻撃に役立つ(発動させると有効なクロス、スルーパスの頻度が増える)。サイドバックとして安定感が増した印象も。

ギャレス・バリー



今バージョンが『WCCF』初登場となった、プレミアリーグを代表するセンターハーフ。完成度の高いMFで、ボール保持時は堅実なパス、守備時は高いボール奪取力と適切なカバーリングで危機の芽を摘み取る。欠点が無く堅実なプレイを選択し、90分間パフォーマンスが落ちないのも魅力だ。

ルチョ・ゴンザレス



2列目の選手としては最高レベルのスタミナを持ち、チャンスを作り続けられるのが魅力。さらにポジショニングもいいため、ことあるごとにルーズボールを拾い、そこから得点につながるパスを出す。右サイドだけでなく、左サイド、トップ下、セカンドトップ、両ウイングなども高いレベルでこなせる。

ズラタン・イブラヒモビッチ



前作より総合値が落ちているが、使い勝手は変わらない。どこから打っても枠を捉える威力あるシュートと、相手DFの寄せを意に介さないフィジカルの強さでゴールを量産できる。“ビジャを輝かせる”という視点からならムービングパスワークなスペシャル(黒)カードを選んだほうがいいかも

選手名	ポジション	スキル	チームスタイル	選手短評
ルチョ・ゴンサレス	MF	万能なゲームメイカー	ゲームメイク	走力でチャンスを作り出すハードワーカー系攻撃的MF。スペースへの飛び出しやスルーパスに光るものアリ。
アンドレイ・アルシャビン	MF	両足から放つクロス	クロス重視	カットインからのシュート、サイドをえぐってのクロス、どちらもハイレベル。左右どちらでも機能する。
ズラタン・イブラヒモビッチ	FW	悪魔の弾頭	ハイタワー	パワーとテクニックを兼ねそなえたトップレベルのストライカー。シュートの威力と正確性は過去最高か。
アリツ・アドゥリス	FW	球際のアーティスト	フィニッシュワーク	短い距離の抜け出しとシュートの決定力は一級品。レギュラーとしてはかなり優秀なセンターFWといえる。
ジュゼッペ・スクッリ	FW	ダイアゴナルラン	ムービングパスワーク	両ウイング、センターFWをこなせるアタッカー。スピードに優れたFWの中では当たりに強く、戦力として計算できる。
テオ・ヤンセン	MF	オープンスペースの演出家	逆サイドアタック	2列目に置くと相手のスペースをつく絶妙な浮き球系のスルーパスを供給する生粋のパサー。
ロマン・シロコフ	MF	バルティックフリート	ダイレクトプレイ重視	攻守両面にからもうと積極的に動くMF。早めにプレスをかけに行く選手が好きなプレイヤーにはオススメだ。
ブルーノ・アウベス	DF	壁を射抜くＦＫ	プレースキック重視	確かなキック技術を持ったセンターバック。ボールを奪う技術には長けているがややバテやすい点には注意したい。

WCCF情報局 バリーは「WCCF」的には無名に近い選手だが、現実のイングランド代表では彼が居る、居ないで大幅にチーム力が変わるほどの影響力を持つ。ガットゥーゾのようなファイター、と表現するのが近いかも。(バリィさん)

『WCCF IC 11-12』スペシャルコンセプトチーム no.3

チーム名「ブラジルこそが我が命」

『11-12』バージョンで排出されているブラジル人選手の中に、ネイマールを加えた『なんちゃってカナリア軍団』



※バージョン表記の無いカードは、すべて最新バージョンです。

カナリア軍団新旧10番の共演！ 連携の構築こそがカギか

基本的なチームスタイルにはエルナネスのショートパス重視、チアゴ・シウバのインターセプト重視、マルセロのオーバーラップをメインに据え、サイド攻撃を基本としてチームを構成してみた。相手によって中央から攻める場合はチームスタイルをネイマールのフリーロールを選択してみた。基本となるサイド攻撃では、マルセロやアウベスがクロスを上げ、それを中央のフッキやネイマールがシュートする、という形が多く、特にあまりヘディングのイメージが無いフッキは器用に左足のボレーで得点を量産していたさらに、マルセロの突破力は今回特筆すべきものがあり、シュートも正確なのでセカンドトップで起用しても面白いはずだ。また、前線の三人、特にジュニーニョ・パウリスタはすべての選手と連携線がなかなかつながらず、心が折れそうになったがそこは根気でカバーするしかないか(カカを使えという話もあるが)。キャプテンボーナスを恐らくだれも持ってないのは意外だった。

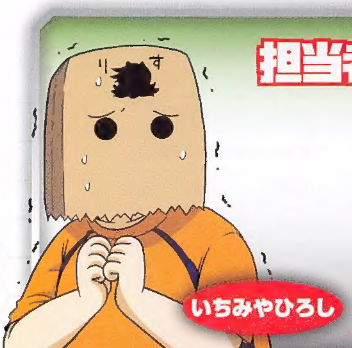


KEY CARD

マルセロ

マドリーのサイド攻撃を牽引する彼。ドリブル突破、クロス、シュートなどどれも高いレベルにある。キープレイヤーに設定すれば、さらに多くの好機を生み出してくれる。

担当者かく語りき 個人能力は高いが連携が……



いちみやひろし

最初にネイマールを入れることを決めたとき、まず心配したのはスタミナ。当初はスタミナを練習すれば大丈夫、それにあわよくばキャプテンボーナスでだれかスタミナアップ持ちがいれば……、とか考えてたんですけど、まさかスタミナどころかだれ一人ボーナスを持っていないと知った時の衝撃たるや。そして苦労したのは連携面、ATLEのパウリスタがつながらないのは覚悟してましたが、フッキやネイマールも周囲とつながらないとは考えていませんでした。後方の連携線がつながっていく中、前線はいつまでたっても「ぼっち」なのはなかなかにきつかったです。正直、何度カカと入れ替えようかと思ったことか……。一応その時は耐えましたが、キャンペーンのカカを手に入れてたら……入れ替えていたかも知れません。いやホントに。ただ、苦労の甲斐もあってつながり始めてからはゴール前で面白いパスワークを見せてくれるようになって、報われた気がしました。最後に、「エルナネスには絶対PK蹴らせないほうがイイ」。

WCCF情報局 ちなみにロッペンにもPK蹴らせないほうがイイです。ブラジル人じゃないけど(パリィさん)

チーム名「FCロビンフッド」

昨シーズンに見事プレミアリーグ得点王に輝いた、我らが神様、仏様、ロビン様が最高に輝くシステムを探し出せ!

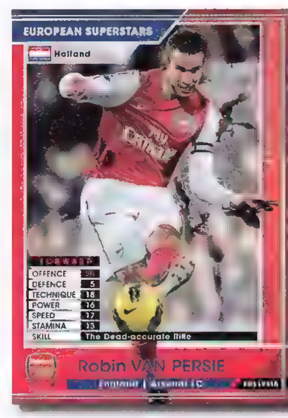


※バージョン表記の無いカードは、すべて最新バージョンです。

ロビンのベストポジションはセンターフォワードだ!

歴代最高の能力を身につけたファン・ペルシーがもっとも生きる使い方を調査すべく、図のようなオランダ人で固めたU-5Rチームを用いてみた。当初は3トップの左ウイングで試してみたのだが、正直思ったほどのインパクトは得られず、むしろクロスに関しては以前の白カードのほうが優秀なのではないかと思わせるほどだった。しかし、2トップにシステムを変更すると状況が一変、素早いターンで相手マーカーの追撃をあっという間に振り切って敵陣を駆け抜けては、正確無比なシュートを次々とゴールネットに突き刺すではないか！　しかも、ポストワークのうまいファン・バステンとの相性もバッチリなので言うことナシだった。

ほかのオランダ人選手では、スナイデルのパスとセットプレーでのキッカーとしての性能が素晴らしく、好アシストを連発してくれた。サブに居るデ・ヨングはスーパーサブ持ちなので、リードを守り切るための切り札として重宝する。



KEY CARD

ファン・ペルシー

フィニッシャーとして最高の能力を秘める。スタミナ値の低さに不安がある人も多いだろうが、実際にはほとんど心配は無い。スーパーサブとして使うのももちろんアリだ。

担当者かく語りき　オランダ党なら絶対使うべし!!



本格的な点取り屋としてついに覚醒したファン・ペルシー。せっかく高い決定力を身につけた以上、やはり徹頭徹尾センターで使いたい。しかも反転する素早さと相手のマーカーを外す能力がズバ抜けて高く、密集地帯でも苦にしない。このスキルはもちろんウイングでも役に立つが、相手ゴールになるべく近い所で生かすべきだろう。

ポストワークを任せるよりも、チャンスがあれば一気に勝負ができるようにセカンドよりもファーストトップで使うほうがいい。今回はファン・バステンを使用したが、同い年のフンテラールとのコンビも良好。また、右サイドからのクライフやカイトのクロスに点で合わせるシュートもうまく、コーナーキックのキッカーとしても優秀だ。

ただし、連携の悪い仲間が若干名おり、特にロッベンとは完全な特殊不連携状態（トホホ……）。よって右はクライフかカイト、左サイドではスナイデルをパートナーに指名するのがおすすめだ。

WCCF情報局　今回のファン・ペルシーはボールの受け方もさらにうまくなっている印象。ファーストトップに置いてフィニッシュ役に専念させればスタミナの節約にもなるのでなおさら好都合なのだ。(たてしゅ)

『WCCF IC 11-12』スペシャルコンセプトチーム no.5

チーム名「FCハイター」

全選手をレギュラーカードで固めた、いわゆる全白チーム。今後の定番になりそうな優秀な選手が数多くそろう。



※バージョン表記の無いカードは、すべて最新バージョンです。

過去の定番カードに負けない"優良白"を多数発見！

オールレギュラー(白)カード、しかも今バージョン限定という制限をつけたが、バランスの取れたチームに仕上がった。とくに中盤の安定度は抜群で、ロメウとヒュブシマンのボール奪取とプレーエリアの広さは『WCCF』シリーズ全体から見ても最高レベルと言っていいほどの能力だ。そのおかげで前線のサイドMF+FWはまったく守備をする必要がなく攻撃に専念することが可能。四人とも単独でドリブル突破を期待できる実力を秘めており、不用意にボールを奪われることが少ないためカウンターも受けにくい。攻め込まれてもフィジカルと知性をかねそなえた最終ラインとGKデ・ヘアのセービングにより、そう簡単に失点は許さない。センターバックはケアーの守備能力が中心で、サブにも中盤全域で汗をかきつつバランスをとれるデフールなど、注目すべき選手を多数かかえている。また、ミルナーのクロス重視なども使いやすく、扱っていて楽しいチームに仕上がっているぞ。



KEY CARD

ロメウ

中盤の底に置いておくだけでチーム全体の守備が安定。ボール奪取後のショートパスも正確で攻撃の起点としても信頼できる。体幹の軽さだけが弱点か。

担当者かく語りき へたなレア入りチームより強い、かも



マンモス丸谷

『WCCF』初登場の選手が多く、正直ちょっと不安だったッスけど、ふたを開けてみればいまのところ『11-12』で1番勝てたチームだったかもしれないッス（笑）。試合内容はだいたい最終ライン+ボランチで守って残り四人で攻めるといった感じッスが、前の四人のテクニック（ドリブル突破）が高くて見ていて飽きないッス。とくに"ルーマニアのメッシ"ことトルジェのドリブルがハンパない威力で、CPUチーム相手ならほぼフリーパスでゴール前へ突破できたッス。

ドリブルが機能しにくい相手には控え選手で対応。2列目より前ならどこでも機能するデフールのアシスト能力、ブリフテルのスーパーサブ効果+降臨での強引な攻撃、メルテザッカーを的にしたコーナーキックなど、高さやパワーを活かした戦法も取れるッス。どの選手も個人で活躍できるタイプなので、イマイチ自分のチームが勝ちきれないという人には、各ポジションのアクセントとしてぜひ試してみてほしい選手たちッスね！

WCCF情報局 「ヒュブシマンって珍しい名前だな!」と話題になっていた彼も、我らがFCアルカディアにとって今やすっかり優良白カードの代名詞に。いい選手です。(バリィさん)

チーム名「ビロード・プラハ」

今作でついに16人そろった、チェコ人選手で固めたチーム。リアルで旋風を起こしたチェコ代表の再来なるか!?



※バージョン表記の無いカードは、すべて最新バージョンです。

課題はディフェンス陣 プラハに春はやって来るか?

能力値を見ると物足りない選手もいるが、全ポジションに交代要員を用意できるメンバー構成は国別代表の中では恵まれているほうだろう。チームの中心になるのはやはりチェコのレジェンドであり、『WCCF』全カードの中で出色の決定力を誇るネドヴェド、そして長くチェコのスターFWとして活躍したバロシュ、ポボルスキーらのドリブラー。ドリブルが通用しない相手にはプラシルのムービングパスワーク、カドレツのアーリークロス重視とネツィドの高さを活かしたパワープレーでの打開を目指す。守備はとにかくスタミナが課題。中盤は交代要員なしで乗り切れるが、センターバックのロゼフナルが数試合でバテるためやりくりが難しい。安定して勝つためには多めに休養を取るなど、チームマネージメントが重要になってくるチームといえるだろう。過去バージョンからさらにレアカードを取り入れるならツェフのほか、入手は限定されるがウイファルシなどもいいだろう。



KEY CARD

ロゼフナル

疲労が溜まっていない状態での守備は文句なし。スタミナにやや問題があるため、彼をいかにトップコンディションで起用し続けられるかが勝敗に大きく影響する。



担当者かく語りき イイ仕事をするには適度な休養が必要!

チェコチームで勝つために重要になってくるのは"戦術の切り替え"ッス。このチームで単独突破で得点を期待できるのはネドベドとバロシュぐらいッス。そのためこの2人、というかドリブル重視の戦術が噛み合わないと急が点に入らなくなるッス。そうなったら早い段階でカドレツ+ネツィドのハイタワー作戦、プラシルをキープレイヤーにしたパスワーク作戦に切り替えていったほうがいいッス。どの戦術を選ぶのかは難しいッスけど、ハマれば「監督の采配で勝った感」を味わえるので頑張ってほしいッス。あとは積極的に休養を取るのも大事ッスね。最終ラインの選手+ガラセクは連戦フル出場が続くとあからさまにパフォーマンスが落ちるッス。練習回数が少なくなってチームの完成が遅くなるのは痛いッスが、休みは多めに取っていったほうがいいッス。ちなみにチームパラメーターのパワーをA以上にすると国別レアチームスタイル"エルビ"が発動するッスよ!!

チーム名「ロードダウフェルス」

今バージョンで新たに国籍縛りが可能となったベルギーの選手でチームを構成。特殊チームスタイルがカッコ良い!!



※バージョン表記の無いカードは、すべて最新バージョンです。

攻撃の中心はもちろんアザール 彼を中心に相手ゴールを脅かせ

今回、ベルギー人GKのパフが排出されたことにより、新たに国籍縛りが可能になったベルギー。各ポジションに実力派の選手がそろうが、攻撃陣にやや物足りない印象を受けるかも。チームスタイルはホールのゲームメイク、シモンズの組織的守備重視、ハイセヘムスのチェイシングをメインにしているが、得点が必要な試合展開の時などはアザールのチャンスメイクが効果的。また、守備に関してはポコニョーリはファールを取られやすい傾向があるので、フェルトンヘンやアルデルバイレルトのスタミナを上げ、サイドに配置するのも手。攻撃はアザール頼みになるが、多彩なフェイントを駆使して素晴らしい突破を見せてくれるはずだ。

チームが成長してくる（おそらく支配が世界有数レベルかつチームスタイル指定無し＋α）と、特殊チームスタイルである「ロードダウフェルス」が発動。赤い悪魔の意味であるこのチームスタイル、全体的に選手が攻撃的に活動するぞ。

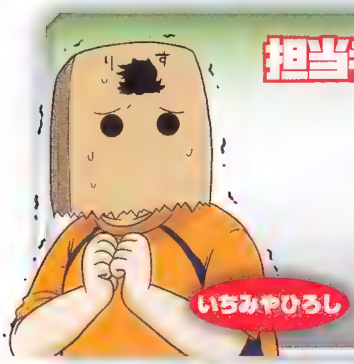


KEY CARD

アザール

現在はチェルシーで活躍するベルギーのエース。突破力、決定力ともにずば抜けて高いものを持っているので、ゴールに近い位置で使うのがおススメ。

担当者かく語りき ロードダウフェルスはかくあるべし



今バージョン稼働前、アトレチコ・マドリードが出ないといわれ「クルトワが出ない」と絶望しかけましたが、パフが排出された事により何とかベルギーを始められることに。プレイした感想としては、やはりまずアザールの突破力と決定力が素晴らしいということ。黒カードですが下手なレアより優れているので、チームに加える価値は十分ある。個人星も勝手に三つまでつくのもポイント高い。反面、戦術星に関しては擦らないと一つもつきません。

キャプテンはスタミナボーナスがあるシモンズかコンパニがおススメ。パフに関しては連携も悪くなく、PKもプレイ中は負けなしと想像以上に活躍してくれましたので、皆様ぜひ一度使ってみては？　また、今回は使いませんでしたが、ブッフェルやデ・ムルなど他にも活躍してくれそうな選手がいるので、またやってみたいと思えるチームですね。関係ないですけどパフが居なければカワシマ入れようと思ってました。クラブつながりで。

WCCF情報局 カード化されていない現役ベルギー人選手といえばやはりエヴァートンに所属するフェライニ。194cmの身長を生かした空中戦と体格に見合わない機動力(とアフロ)は迫力満点。「WCCF」でも見てみたい!!(パリィさん)

『WCCF IC 11-12』スペシャルコンセプトチーム no.8

チーム名「Stag Beetles」

かつて一世を風びした、CFを置かない通称クワガタシステムが『11-12』でも通用するのかどうかを徹底検証！



※バージョン表記の無いカードは、すべて最新バージョンです。

過去の遺物とは言わせない!! これが新生クワガタの生きる道

サイドからマイナス方向へのクロスを軸に攻め立て、相手キーパーの飛び出しを無力化してしまおうというコンセプトのもと、まずは左右のウイングの選手が持つプルバック重視を常時点灯させてみた。当初はクロスを上げると逆サイドのウイングにばかり合わせようとするため、キーパーにかえってキャッチされやすくなるという最悪の結果に……。しかし、クロスを上げる直前に2列目のMFをCFの位置までカードを動かしてみたところ、当初の狙いがズバリとハマるようになった。図でいえば右サイドを突破したときにはランパードを、左の場合はスナイデルのカードをFWのエリアの浅い位置にスライドさせるのがベストだ。

守備要員には特にパスに秀でる選手を並べてみた。連携面では不安が残るものの、ピケとフンメルスはプレイスタイルも違うため、相互関係はなかなか良好。サブメンバーのナバスは前号でも紹介した通り、すさまじい突破力を誇るぞ。



KEY CARD

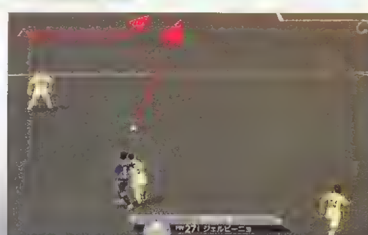
バレンシア

前を向いてボールを受ければ、得意のフェイントを交えた高速ドリブルとクロスがさえわたる、サイドのスペシャリスト！　レア版はチームスタイルがドリブル重視になる。



担当者かく語りき　実は正面攻撃も有効！

もともとはサイド攻撃のバリエーションを増やそうという意図で始めたのだが、検証中にもう一つの有効な武器を発見！　それは、2列目の選手がボールを持ったときに正面攻撃を指示して、ウイングの選手にゴール前に走り込ませてスルーパスを出す攻め方で、パスが通ればすぐさまシュートに持ち込めるのがその利点である。また、ウイングに早めに正面攻撃を指示してカットインさせ、そのままシュートを狙わせるのも有効だ。



中央に走りこむウイングに、MFからスルーパスを出させても機能する！　矢印ボタンでボールホルダー以外も動くのがポイント。

WCCF情報局　今回のところはウイングをプルバック重視を選手だけに絞ったが、こと決定力に関しては正直いま一つな印象。よって、ストライカー適性もある決定力の高いウインガーを1、2枚用意するとよさそうだ?(たてしゅ)

サッカー選手の真実（リアル）

現実のサッカー選手の生き様にスポットライトを当てた新コーナー。第一回は先月号で本誌付録にもなった「ビジャ」。

最も完成されたストライカー「ダビド・ビジャ・サンチェス」

スペイン代表における歴代得点記録を持つビジャは175cmと決して大柄ではないものの、類まれな技術と身体能力、何よりゴール前のセンスを発揮し、「最も完成されたストライカー」とも評されてきた。

ボールを持っていない段階からゴールマウスを視野に入れ、仲間のプレーに連動しながら、流れの中で刹那に生じるスペースを突いていく。右利きだが、ドリブル時は左右の足を器用に使い分けながら、ボールを懐に入れるのがビジャ流。通常なら軸足となる側でボールを引きずるように前へ運ぶため、守備者は容易に飛び込めない。それでいて最短距離でゴールに向かっていくのだから、相手にとっては非常に厄介だ。そして角度を問わないフィニッシュは、ダイレクトでも、2タッチ目でも、ドリブルでＤＦをかわした直後であっても、冷静にＧＫの対処しにくいコースを射抜く。エリア内のポジショニングにも優れるため、上背の割にヘディングのゴールが多いことも見逃せない。

相棒のタイプを選ばない協調性が強み

そうした非凡な個人能力と決定力を備えるビジャではあるが、彼の存在価値を大きく高めているのが仲間との協調性と戦術的な適応力だ。スポルティング・ヒホンでのトップデビューからさまざまなシステムやパートナーを経験したが、クラブワールドカップで左足を骨折し、11-12シーズンの後半戦を棒に振るまで、10シーズンに渡りリーグ戦の2桁得点、公式戦20得点以上を記録してきた。特に計5シーズン所属したバレンシアでは、２トップにも１トップにも柔軟に対応し、モリエンテスやジキッチといった長身ＦＷから、小柄なテクニシャンにいたるまで、5人の指揮官のもとで高次元のコンビネーションを実現。自らのゴール量産に結びつけた。

そうした特徴を際立たせたのが、ダビド・シルバ、マタとの"トライアングル"だろう。基本的には主にビジャが１トップ、その下にシルバ、左サイドにマタが配置されたが、一連の流れで目まぐるしくポジションを移動しながら出し手と受け手、そして三人目が呼応し、相手の守備を混乱に陥れた。それでも多くの場面において、最後に決定的なフィニッシュを放つのはビジャであり、攻撃のイメージをトレーニングから共有して、コンビネーションを磨いていたことがうかがえる。

"ラ・ロハ"を一つにしたゴール後の抱擁

そうした協調性の高さは、今や代表チームの頂点に君臨するスペイン代表においても発揮されてきた。ユーロ2008の開幕戦において、ロングカウンターからフェルナンド・トーレスが出したパスを勢い良く走り込んだビジャが右足で決めた。その直後、ピッチに転がりながら抱擁した二人だったが、この時にトーレスのユニフォームにビジャの小指が絡まり、骨折してしまうアクシデントが起こった。それでも痛みをこらえて２得点を加え、ユーロの本大会で史上８人目となるハットトリックを達成したビジャ。すでに途中交代したトーレスは、ピッチを去る際に当時のアラゴネス監督との握手を拒否し、不満の態度を表してしまっていた。しかし、ビジャは３点目を決めた後、真っ先にベンチのトーレスのもとへ駆けつけて、再び抱擁をかわした。このビジャの行動は長らくタイトルが遠ざかっていたスペイン代表に44年ぶりの優勝をもたらし、そこから黄金期を築いて行くための重要なエピソードとして、今も語り草となっている。

バレンシアではチームの後輩や地元のファンからも愛されたビジャだが、2010年の夏、自身のブログで数十行におよぶ惜別のメッセージを残し、バルセロナに移籍した。入団発表では、およそ3万5000人の歓迎を受けたビジャ。世界屈指の名門では俗に"ダミーＦＷ"とも言われるウィングのポジションで、バレンシア時代ほど得点数は伸びなかった。それでもマンチェスター・ユナイテッドとのチャンピオンズリーグ決勝では、厳しい角度からカーブを描く殊勲のゴールを決めるなど"２冠"に大きく貢献した。

悲劇を乗り越え、ゴールを重ねる

そのビジャにとって悲劇が訪れたのは、日本で開催された2011年のクラブW杯。アル・サッドとの試合で相手選手と競り合った直後の着地で左足を骨折してしまったのだ。世界中から同情の声が寄せられたが、本人は気丈に振る舞い、元気に戻ってくることを誓った。そしてバルセロナの選手たちは「ビジャのために」を合言葉に世界一を勝ちとった。

そこから今季の開幕戦で復帰ゴールを決めて祝福を浴びたビジャは、国王杯の4回戦でキャリア通算300得点を達成。31歳となったが、持ち前のゴールセンスを仲間との同調の中で発揮し、ストライカーらしい見事なゴールを重ねていってほしいものだ。



『WCCF』における ダビド・ビジャ 考察

『05-06』よりカード化されたビジャは今バージョンで7シーズン目の登場。どのバージョンにおいても細かいドリブルと巧みなシュートテクニックが持ち味だが、かねてより得意としていたセンターFW、セカンドトップのほか、バルセロナに移籍した『10-11』からは左ウイングとしての適正も持ち合わせるようになっている。そして『11-12』のEUSビジャはチームスタイルに彼に取っては珍しいミドルシュート重視を持ち、時おりかつてない弾道のドライブシュートを見せてくれる。（編集部）

「エル・マタドール」の名に恥じぬ突破力と決定力



長くトップ選手として活躍し続けているビジャ。2013年1月の時点では移籍の報道も取りざたされているようだが……？

河治良幸 PROFILE

初期の『01-02』からWCCFの開発に携わり、選手の紹介テキストを執筆・監修。選手のプレイ分析を中心に、「ワールドサッカーダイジェスト」や「フットボリスタ」など多くの専門誌に寄稿している。著書に「勝負のスイッチ」（白夜書房）など。

河治良幸からのお便り 2カ月におよぶ欧州滞在、クラブW杯が終わり、1月14日の高校サッカー決勝で"シーズン締め"と思ったら大雪で順延に。国立競技場のそばにあるカフェでその報告を聞き、普段と異なる路線で帰宅しました。僕らメディア以上に現場スタッフ、両校のチーム関係者、遠路から駆け付けたファンは大変だったと思いますが、19日に代替日が設けられて良かったです。（河治良幸）

業界視聴率No.1を目指すトーク番組

ハメトーーク

MONTHRY座談会改め、まさかのTV収録風座談会がここに登場!! 一癖も二癖もある座談会メンバーが集う中、君は刻の涙を見る……。

Text: ホタハラたてしゅ（司会）、マンモスコバヤシ、博多華丸パリィさん、土田いちみや

「僕たちは『WCCF』大好き芸人(?)です!!」

『WCCF』を語り尽くす!! 下ネタにはレッドカード

ホタハラ　今回、特別座談会として、特別に皆さんに集まっていただきました。それでは、今日の「くくり」は何ですか？

一同　僕たちは「WCCF」大好き芸人……です!!

ホタハラ　……え、何それどういうこと？　そもそも皆さん芸人じゃないでしょう？

コバ　ホタハラさん、それは言っちゃいけませんて……。

ホタハラ　あ、そうなん……。ああでも先に言っときますけど、今回は下ネタNGですからね。

コバ　ホタハラさん、もしかして僕に死ねっておっしゃってるんじゃないでしょうね!?

ホタハラ　何も言ってません。それでは最初のコーナーは、……『WCCF』あるあるでーす。それでは華パリさんからどうぞ。

華パリ　ムムッ。僕から言っちゃってもいーんですか？　……いーんです。

ホタハラ　皆さんもですけど、強引に自分のネタに持って行くのとりあえずやめてもらえますか。

華パリ　ムムッ。

いちみや　それじゃ僕から。ドドン。「適当に作ったチームほど機能しちゃう」。

一同　あるわー、あるある。

ホタハラ　え、どういうこと？　たくさん考えてから作ったチームの方が強いんと違うん？

いちみや　多分ですけど、考えすぎるとダメなんですよ。あれこれ複雑なことを一人の選手に任せるより、シンプルに役割分担させた方がチームとしてまとまりやすいんでしょうね。

コバ　カバーリング重視が使いやすいと思ってアウゲンターラー置いてみたけど、ヒュブシマンの方が寄せが早かった、みたいな。

一同　あるわー。

いちみや　結局雑だけどフェルナンドの方が使えました、みたいな。

コバ　いいカードっていうのは、置いた瞬間に分かるんですよ。ビビッと来た、みたいな。……ちょっと一目惚れに近いものがありますよね。

ホタハラ　いや、それは無いでしょ。「一目惚れ」て。

華パリ　……すいません。僕、あります。フェルナンド・ナバーロとか……。

ホタハラ　え、どういうこと。これ、スポーツカードゲームですよね。

コバ　ホタハラさん!!

ホタハラ　……？

コバ　イエローカードです!!（ドヤァ）

最高のチームを目指して 僕の最強フォーメーション

ホタハラ　僕の最強フォーメーション〜!!

いちみや　それじゃ僕から。ドドン。

ホタハラ　これは、いわゆる1トップやね。1トップ1シャドーの5-3-1-1。

いちみや　困ったときは1トップ。最近の対戦だと2トップも人気がありますけど、フィニッシャーはある程度限定した方が機能しやすいです。

コバ　ホタハラさん、このフォーメーション、ドエロですやん……。

ホタハラ　……え、どういうこと？　普通ですけど。

コバ　レッドカードですよ!!　しかもちょっと右に反り返ってますやん……!!

ホタハラ　はい、コバさんイエローカード〜。

いちみや　選手によってはちょっと1トップを右左にズラしたほうが良い選手もいますよね。特にフッキなど利き足が限定される選手とか。

華パリ　それじゃ僕。ドドン。GK、カワシマ。

ホタハラ　……ほう。

華パリ　SB、コマノ、ヨシダ、ナガトモ。

ホタハラ　……うんうん。

華パリ　MF、ホソガイ、ホンダ。……アカシ、ウチカワ、マツナカ、コクボ。

ホタハラ　……？

華パリ　六番、マツダ、ハセガワ、DH、ペーニャ。

ホタハラ　それ途中から野球ですよね。

華パリ　ムムッ。

十一年目の『WCCF』に贈る感謝の言葉

ホタハラ　それでは、最後に感謝状の発表です。

コバ　もともとサッカーが好きだった人も、そうでなかった人も、『WCCF』という作品に出会えて、楽しかったと共に、また深くサッカーを知るきっかけにもなりました。

華パリ　今では、家に残った昔のバージョンのカードを眺めるだけでも、当時の様子が鮮明によみがえってきます。

一同　十一年目のこれからも、僕たちは『WCCF』が大好きであることをここに誓います！

浜田　ええ話やわ〜。それじゃ今の話、カットで。

一同　ムムッ？

EXTRA CARD CAMPAIGN

エクストラカードキャンペーン

9

EXキャンペーン 第9弾は3月3日まで!!

全国の「WCCF」設置アミューズメント施設にて、恒例の「エクストラカードキャンペーン」第9弾が実地された。

期間中に「WCCF11-12」を5プレイすることで1口が自動で応募されるこのキャンペーン。応募者の中から抽選で前後半述べ14,000名にエクストラカード3枚セット（前後半で内容が異なる）が進呈される。ゲーム機より排出されないエクストラカード獲得の唯一の機会となるこのキャンペーン、実施前半は2013年1月21日〜2月10日、後半は同2月11日〜3月3日。SEGA ID を取得して参加登録することで自動的に参加できるこのキャンペーン。登録していない方は、今すぐ登録だ!!



エンリケ・イラリオ



アレクセイ・コラロフ



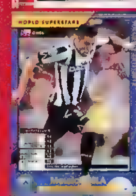
ステファン・エルシャーラウィ



ヌリ・シャヒン



アドリアーノ



マルキジオ・イスラ



「WCCF親子」まさかのスケールアップ第二回!!

新世紀サッカーファミリーコミック

UNITEDだね!! inキョウヘイくん

作:多摩川かせんじき　画:いちみやひろし

悩みごと!!



【ゴール後のパフォーマンス】
英語では"Goal Celebration（ゴールセレブレーション）"と言ったりします。サッカーの華！

NG!!



【Why Always Me?】
「（主役は）なんでいつも俺なんだい？」の意味。プレミアリーグで物議をかもした名文句でございます。

ライダー!!



【フェルナンド・トーレス】
アトレチコ・マドリー時代のトーレスがよくやったライダーポーズは、正真正銘日本の特撮が元祖です。

すごいぞ!!



【バロテッリ】
若くして数々のスーパーゴールを生み出すイタリアの怪物選手。タブロイド紙でも大人気。

今は昔!!



【アン・ジョンファン】
甘いマスクと決定力でサッカーシーンを沸かせた韓国の名選手。2012年に現役引退を発表。

成長!!



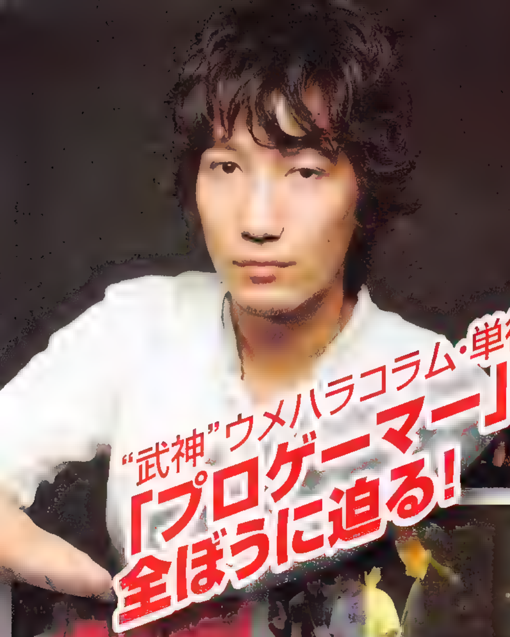
【ゆりかごパフォーマンス】
人数をかけたけど、コーチには怒られなかったようです。ちなみに元祖は1994年のベベットとの噂。

キョウヘイくんの『WCCF』こんなチームでやってます

バルセロナ「U-2R」デッキ レアは自力で引いて行くぞ!!

[illegible]





“武神”ウメハラコラム・単行本化記念!!
「プロゲーマー」の全ぼうに迫る!

プロゲーマーって実際どうなの!?

～プロ格闘ゲーマー黙示録～

長らく世界の格闘ゲームシーンで頂点に君臨してきた「ウメハラ」のプロ化に端を発し、にわかに活性化した、日本の格闘ゲーム業界。現在は落ち着いてきたものの、それでも国内外の大会や配信などでプロゲーマーの姿を目にする機会は多い。ここでは、ウメハラコラム単行本化記念と題し、プロゲーマーの実情と、それにまつわる多種多様な事象について踏み込んでみたいと思う。

編集・執筆協力:高尾天狗団(ハメコ。& BRZRK)、松浦 恵介、妖怪PCJ、Ryan Harvey@ブーバーダック　イラスト:げっつ☆先生
協力プレイヤー(五十音順・記事中敬称略):Infiltration、ウメハラ、sako、Justin Wong、ときど、ふ～ど、Mam、マゴ

カリスマのプロ転向から始まった日本のプロ格闘ゲーマー

ビデオゲームのプロ――ゲームの熟達者が周辺機器メーカーなどのスポンサードを受け、ゲーミングによる収入を得る“プロゲーマー”という職業は、昨今のプロゲーマーブーム以前から少なからず存在した。しかし、ことアーケードゲームおよび格闘ゲームシーンにおける“プロゲーマー”の隆盛は、2010年にMad Catzと契約を締結した「ウメハラ」プロの誕生がスタートといって差し支えないだろう(そのため、本記事では特別な場合を除きプロゲーマー=プロ格闘ゲーマーを表している)。

10代前半には既に一流プレイヤーとして頭角を現し、1997年に新声社主催のゲーメスト杯『ヴァンパイア セイヴァー』にて全国大会優勝を果たした、対戦格闘ゲームのカリスマ「ウメハラ」。その後も、(主にカプコンタイトルを主戦場として)長きにわたって日本の格闘ゲームシーンの最前線を走り続け、“生きる伝説”とまで評されるようになった。強さ「のみ」を追い求めるゲーマーから、コンペティター(競技者)、広告塔、そして全プレイヤーの規範となるべく存在への転身……。

ウメハラのプロ宣言以降、ほどなくして日本ではトッププレイヤーの“プロ化”がちょっとしたムーブメントとなったことは記憶に新しい。

現在進行形であるこの“プロゲーマー・ムーブメント”、それが一体どのような結末を迎えるのか、どんな形で実を結んでいくのか、それはだれにも分からない。しかし、一人のレジェンドプレイヤーが日本の格闘ゲームシーンに新たなる道を拓き、続く者へ道を示したことで、アーケードゲームは次なるステージへと進み出したのではないだろうか。

職業ゲーマーから「ウメハラプロ」誕生まで
プロゲーマー歴史探訪

「ビデオゲームをプレイすることが仕事」という職業は、何が起源なのか？　まずは、プロ誕生前後の歴史を簡単に追ってみよう。

プロ誕生以前とそれ以降

日本のゲームシーンにおいて、プロゲーマー以前にも“ゲームを生業（なりわい）とする”プレイヤー、すなわち“職業ゲーマー”とも呼べるような人たちは存在した（本項では便宜的に職業ゲーマーと呼ぶ）。プロゲーマー誕生以前の職業ゲーマーとは、一体どんなことを仕事にしていたのか？　プロゲーマーとは何が違うのか……？

ここでは、プロゲーマーの“プロトタイプ”ともいうべき職業ゲーマーについて取りまとめてみよう。

職業① メーカー公認プレイヤー

メーカー公認プレイヤーとして有名なものに、『バーチャファイター2』（1994年・セガ）の“鉄人”（注1）がある。強さと魅せるプレイを両立させ、プレイヤーのあこがれとして作品の魅力を広めることに貢献した猛者たちだ。

『バーチャファイター2』の鉄人たちは、日本全国を巻き込んだ同作の一大ムーブメントにも乗る形で地上波や一般メディアに登場するなど、現在では考えられないほどの盛り上がりの中で活躍していた。



“鉄人”は、かなり現在のプロゲーマーに近い形の職業ゲーマーといえた。

職業② ゲーム開発関連

トッププレイヤーが、ゲームメーカーからデバッグやバランス調整の仕事を依頼される、というのも近年では珍しくなくなった。特に続編モノともなれば、その作品を隅々まで知り尽くしており、頼れる存在といえるだろう。かなり特殊だが、中には開発者が自分の携わったゲームの大会へと直々に参加する例などもある。

また、後述のゲーム誌ライターからメーカーに就職することもある（注2）。



中にはプランナー兼バランス調整兼PR活動までこなす多忙な開発者もいるとか!?

職業③ ゲーム誌ライター

今ほどネットが普及する以前の90年代前後、ゲーム情報の発信源は雑誌であった。そして、そこで情報の伝え手として活躍したのがゲームライターだ。

ゲーム誌の性質上、文章力以上にゲームの知識が重視されるため、技量や熱意、経験値があれば転身可能だった。ときにはゲームセンターでのスカウト行為もあった。現在では、ネットとの競合で従事者の潜在的ハードルが上がっている。



90年代、ゲーマーの花形といえばゲーム誌ライター、のような時代もあったのだ。

職業④ 店舗スタッフ・ゲームセンター店員

これは特殊な例で、もちろんゲームセンターの店員さんは、仕事中はプレイしない。しかし、勤務する店舗で特定のゲームが盛り上がっており、頻繁に大会などが開催される場合など、店舗スタッフには相応の知識が要求される。中には実況としてマイクを持つ人も居るし、その場合には仕事以外の時間をプレイヤーとして過ごし、その作品の知識を蓄えている。店員さんも、なかなか大変なのである。



高いレベルで作品を理解していないと、実況は成り立たない。陰の努力が必要だ。

そして……歴史が動く！　プロゲーマー「ウメハラ」誕生!!

本当の意味でのプロ誕生へ

上記のような、どちらかというと裏方的な職業ゲーマーの時代が長く続き、そして2010年に業界の転機となる“ウメハラプロ誕生”へとつながっていく。どちらかといえば地味で大変そうな職業ゲーマー時代から、新しい時代へ。

“ウメハラプロ誕生”以後、日本では多くのプレイヤーが周辺機器メーカーとのプロ契約を結び、ネットの配信文化の円熟といった要素も追い風として、それまでは未知の領域だった“プロ”の世界へと漕ぎ出していった。国内外の大会でスポンサーの製品を使い、ノベルティを身に着けて活躍する。また、自らネットで番組を配信し、アピールする。一昔前までは、考えられなかったゲーマーたちの姿が今そこにある。

次項以降では、こうしてプロゲーマーとしての地位を築き上げてきた国内外のトッププレイヤーたちへのコメントなども交えつつ、プロゲーマー文化へと一歩踏み込んでみよう。



この人が先陣を切ったことに意義がある、と思わせるだけの説得力、実績が「ウメハラ」にはある。

直接聞けない疑問・質問を徹底調査!

プロゲーマー大解剖

だれもが疑問に思うものの、なかなか直接聞けないような疑問を、プロに直撃してみた。果たしてどんな回答が飛び出すか……?

プロの疑問 普段は何をやっているの!?

プロが大会で活躍する姿はよく見るが、では大会以外の日は何をやっているのだろう? 「ゲームの練習です」(ウメハラ)、「大体ゲームをしています。格闘ゲーム以外にRPGや音ゲー、シューティング、パズルゲーなど幅広くプレイします」(sako 注1)、「ゲームしています」(ふ〜ど)、「ほとんどの時間は何かしらのゲームをしています。今だったら『ガンスリンガー ストラトス』と『スパⅣ AE』の二つだけですね。後は移動時間にアニメを見たりしています」(マゴ)、「普通の日は睡眠不足を取り戻し、起きてから電子メール、Twitter、FaceBookをチェックして、その後動画研究のためにeventhubs.comかshoryuken.comを見て「今日は何を練習すればいいだろう」と判断し、友達と集まって練習します」(Justin Wong)などなど、何かしらの形でゲームに触っているプロは多いようだ。では、プライベートではゲームをしないのが少数派かというと、「食べることがとても好きなので、時間があるときはレストラン探しをしています。映画も最近よく観るようになりました」(Infiltration)、「多くの時間でジャスティンと一緒にゲームをプレイせずにテレビを見たり、映画館へ行ったり、ゲームには関係無いことをしています」(Marn)というように、普段はリラックスすることを重視しているプロも多かった。プロゲーマーだからといって、全員が1年365日すべてをゲームに費やしている……というわけではないようだ。



大会の無いときでも、仕事として組み手イベントなどに呼ばれるプレイヤーも多い。プロに休日は関係無いのだ!?

プロの疑問 どうやったらなれるの!?

腕に覚えのあるゲーマーなら気になる疑問。プロの回答は…… 「実力と知名度です」(ウメハラ)、「人気、実績、知名度」(ふ〜ど)、「ゲームが本当に大好きなのは当然として、プロに共通していることは練習量の多さかな? 日常的に練習できる環境は必要だと思います」(sako)、「プロになることは難しいですが、肩書きのほかにも腕前、自制心、忍耐力、持久力が必要です」(Justin Wong)といった質実剛健の意見から、「常に謙虚であり、自分のプレイを大胆にできる自信であり、強くなりたいという意志だと思います」(Infiltration)、「高いゲームスキルが必要なのはもちろんですが、自分を売り込む力もとても大切です。現状では待っているだけでは何も起きないので、積極的に企業にアピールしていきましょう。市場の大きい海外を視野に入れ、英語のスキルを磨くのもいいですね」(ときど)といった心掛けについてや、具体的な例を挙げてくれたプロも(ときどさん素晴らしい)。

変わったところでは「才能は一番重要です。努力家もたまに居ますが、結局才能を持つ人間は勝ちます」(Marn)などの徹底して現実的な答えや、「ゲームに対する情熱だと思います。後は自分の天井を決めてしまわないことですね。あきらめてしまったらそこで試合終了です」(マゴ)といった、どこかで聞いたことがあるような回答もあった……。

総じてゲームが好き、強いのは当たり前、そこからどうやって抜きん出るかが重要のようだ。また、知名度を挙げるプロは多い。昔は知名度を上げるには大会で勝ち続けるくらいしか手段が無かったが、最近では配信などもあり、時流の変化を感じさせる。

プロの疑問 収入はどれくらい!?

ゲーマーなら気になるプロの収入。しかし、例えばプロ野球の契約更改のようにニュースになることは無く、それを知る手段は少ない。特に、契約金などについてはスポンサーごとに異なることもあり、ほぼ表に出ることは無い。

ならば……と、近年大規模大会で活躍したプレイヤーの、主な参加大会の賞金を合計したのが下表。ちなみにここには含まれない中〜小規模大会もあるので、例えば「Infiltration」であれば一千万円程度の賞金を得ていた(ストリートファイター 25th世界大会賞品の車を売却したと仮定)計算になる!?



文中で挙げた以外の収入には、各種ショーなどでのトークイベントやサイン会、大会の解説といった仕事のギャラなどがある。

プレイヤー	主要な大会と賞金額
Infiltration (2012年)	LG Cup『スパⅣ』(スマートフォン版):約75万円/ Evolution 2012『スパⅣ AE 2012』&『SF×鉄拳』:2タイトル計 約160万円/ストリートファイター 25th世界大会『スパⅣ AE 2012』&『SF×鉄拳』:2タイトル計 約400万円/ 合計:約635万円
ふ〜ど (2011年)	Evolution 2011 『スパⅣ AE』:約75万円/ GODSGARDEN#4 『スパⅣ AE』:25万円/ 合計:約100万円



プロの疑問 特別な練習をしているの!?

気になるプロの練習。これについては「プロになったからといって以前と違うトレーニングをしているわけではないが、内容を厳しくしている。また、自分の長所／短所に向き合って練習し、動画でプレイヤーの弱点なども研究しています」(Justin Wong)、「心身を鍛えるためのトレーニングをしています。海外の大会は10時間以上の長丁場が何日も続くことがあります。そのような環境の中、普段通りのパフォーマンス出すためには体力、精神力が必要です」(ときど)などのように、いかにもなトレーニングをしているプロも居れば、「プロ以前とあまり変わりません」(ウメハラ)、「ゲームに割く時間が増えました」(ふ～ど)、「強いていえばゲームを楽しむことに気を使っています。個人的に、どんなことでも楽しさや興味が無ければ成長につながらないと思っています」(マゴ)など、さほど特別なことはしていないという意見も。

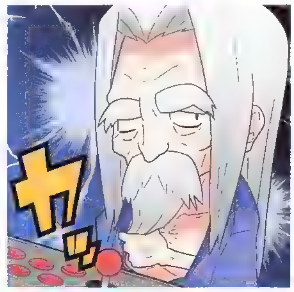
また、「大会前には(コントローラーの)膝置きの練習をするようになりました。それ以外はプロになる前と全く同じです」(sako)など、家庭用でのプレイに特化した練習をするという答えも。この項目については、かなり回答がバラけた結果となった。



プロたる者、心技体すべてを鍛えている!?

プロの疑問 どれくらいまで現役を続けられるの!?

よく話題となる「年齢による反応力の低下(注2)」。もちろん反応だけがプロに必要なスキルではないが、プロならばそういった部分も気遣っている!?「強いかどうかは別として、格闘ゲームは何歳まででも続けられると思います。歳を取れば反射神経は落ちるかもしれないけど、その分経験値に応じた闘い方ができるでしょう。まだまだ楽しみたいですね」(sako)、「プロとして最前線で、という意味なのであれば40～50歳くらいまでは頑張りたいですね」(マゴ)、「23歳くらいで反応速度が鈍り始めたと感じましたが、まだ何とかなっているので、結構いけそうですね」(ふ～ど)といった"当分イケそう"派や、「前例が無いので予想もできないです。活動を終了する原因となるのはプレイヤーの肉体的な衰えや、業界の衰退が考えられますが、後者にはならないように、業界全体の盛り上げには貢献していきたいですね」(ときど)、「未開拓の分野なのでわからないです」(ウメハラ)など先駆者らしい意見も。また、「今のところ、百歳までもプレイできそうですね」(Infiltration)といった"超前向き"な回答もあった。数十年後、どんな答えが出るのだろうか!?



ゲーマーの金銭事情……!?

プロゲーマーの賞金の話が出たところで、業界に詳しい人間(A氏とする)に、ゲーマーの金銭事情について聞いてみた。A氏「そうだね～大きな大会でバリバリ勝っている一部のプロ以外は、皆さんが想像している以上に厳しい世界だと思うよ。具体的な金額は明らかにできないけど、契約金以外では(大会の)交通費、滞在費などはスポンサードされるみたいだね。あと、プロゲーマーが誕生する前から、"ノリ打ち"みたいな文化はあったかな。これは、ある程度勝てそうな見込みのある数名で組んで、最後に全員の獲得賞金を分配する、リスク分散の方法。まぁ、アメリカなり海外の大会に出るっていうのは結構リスクが高いから、生活の知恵みたいな感じで自然発生したんじゃないかな。海外の大会だとマネーマッ……ゲフンゲフン、おっと失礼、仕事の電話がかかってきたので失礼するよ」。

と、意外に厳しいプロの現実を語ってくれた。"勝たなければならない"プレッシャーは、我々の想像以上に重くのしかかっている!?



事情通A氏：格ゲーブーム初期から業界に携わり、プロゲーマーや各タイトルの有名プレイヤーとの親交も深い。

プロを間近で見てきた男たち 猿渡 雅史氏

1991年に開催を始めたゲーメスト杯から約20年の歳月が経った。対戦格闘シーンと共に歩んできた対戦文化・大会文化が一つの岐路に立とうとしている。それがプロゲーマー化だろう。「ウメハラ」も90年代半ばから活躍し、現在はその第一人者であることに異論は無いだろう。

大会に参加する者、対戦を楽しむ者のゴールが、プロになることだとは思わない。その考えは拙速過ぎるし、プロが活躍する下地には、広大なるアマチュアシーンがあるべきだろう。そうした新たな市場と価値観の想像が、現在の対戦格闘ゲームマーケットをもり立てるためのけん引役になれるかどうか。ようやく扉が開かれたばかりのプロゲーマーへの道が、いかに業界の成長と並走できるか。単なるユーザーの満足値や実力のバロメーターというだけではなく、ゲームメーカーやメディアなどと共に、「次のシーン作り」に寄与する役割であってもらいたい。



PROFILE

プロゲーマー生誕の地は日本とはどう違う!?

海外プロゲーマー事情

対戦格闘というジャンルが誕生したのは日本だが、世界には昔からプロゲーマーという職業があった。その起源とシーンを俯瞰しよう。

海外プロゲーマーシーンの起こり

プロフェッショナル・ゲーマーという単語の広まりは、1998年にアメリカで立ち上がった「Professional Gamers' League」（以下、PGL）に端を発する。『Quake1』というPCプラットフォームのFPS（注1）で争われたPGLは、半導体メーカー・AMDのスポンサードを受けた大規模な賞金制大会であり、当時の海外メディアは参加者たちを"プロゲーマー"と呼称した。

続いて、1999年～2000年にかけ「Cyberathlete Professional League」（以下、CPL）という大会が規模を増していく。賞金制だけでなく、各国を転戦するサーキット系式を取り入れるなど、ユニークな手法によって知名度を増していったCPLで活躍していたのが、「Johnathan "Fatal1ty" Wendel」というプレイヤーだ。Razerのスポンサードを受け、FPSのプロゲーマーとして活躍、その獲得賞金額は年間1億円以上にものぼるほどであった。現在は競技活動を引退しているものの、FPSプレイヤーからは未だ神聖視されている巨人である。

上述の通り、欧米におけるプロゲーマーシーンの勃興には、サードパーティであるデバイスメーカーからの寄与——、詰まるところその PR活動によるところが大きい（格闘ゲームシーンにおいてアーケードスティックメーカーであるMad Catzがいち早く手を挙げたのも必然だ）。しかし、これらと若干異なる流れでプロゲーマーを生み出した国がある。韓国だ。

韓国では、2000年8月に韓国文化観光部（※現・韓国文化体育観光部）が「プロゲーマー登録制度」を承認。つまり、国に承認された職業として、プロゲーマーが生まれたのである。国策としてADSL回線の普及を目指す一環で実施されたこの制度により、韓国では『StarCraft』をはじめとするPCのオンラインゲームは爆発的な普及を見せる。なお、韓国内ではマイノリティだった対戦格闘ゲームにおいても、『鉄拳3』や『鉄拳タッグトーナメント』で活躍し、訪日も果たした「ソク・ドンミン」がプロゲーマーとして登録されている。また、韓国内でのプロゲーマーシーン勃興の流れは、開催当初から世界規模の大会を目指した「World Cyber Games」（WCG2011、『鉄拳6』部門で日本の「ノビ」が優勝を飾ったことは記憶に新しいだろう）へとつながっている。

日本の状況に目を移すと、賞金制大会への参加と入賞に関しては、2003年次より国内の格闘ゲームプレイヤーが「Evolution Championship」へ積極的に参加し始めたのが一つの起点のように思うが、プロゲーマーのカタチを"企業からスポンサードされたプレイヤー"と定義するならば、日本のプロゲームシーンの起こりは、2005年を待つことになる。海外FPSシーンの隆盛にけん引される形で、「SIGUMA」が株式会社アスクと契約を交わしたほか、才民は4dN.Psyminをチーム単位でサポート、海外大会への渡航費などを支援していた。



2013年現在、韓国内ではまだまだRTS（注2）やMOBA（注3）といったジャンルが隆盛のようだが、対戦格闘ゲームにおいても「Infiltration」（写真右）という強豪を生み出した。

対戦格闘ゲームのプロシーンと、プロゲーミングのこれから

対戦格闘ゲームのプロシーンが本格化したのは、競技タイトルとしてコンシューマ版『ストリートファイターⅣ』シリーズがグローバルスタンダード化を果たした2010年度であろう。「ウメハラ」がMad Catzと契約したことを皮切りに、「ときど」はThe Traveling Circusと、アメリカで最も有名なプレイヤー、「Justin Wong」はEvil Geniusとそれぞれ契約、2011年には「マゴ」（Team Mad Catz）や「sako」（Team HORI）など、国内外の名だたるプレイヤーたちがプロ契約を結んだと同時に、アメリカ以外にも賞金制大会を開催する国が増え、シーンそのものが活性化していった。

一時期一世を風靡したFPSのプロシーンだが、現状をハッキリいってしまえば下火になり始めている。代わりに台頭してきたのがValve社の『Dota2』や『Leagu of Legends』といったタイトルが含まれるMOBA系のPCゲームだ。賞金総額が一億円を超える大会も開催されるなど、これから長年にわたり、海外のプロゲーミングを引っ張るジャンルではないかと目されており、プレイヤー数も着実に増えている。また、格闘ゲームも徐々に勢力を拡大しており、中でもEvolutionは回を増すごとに注目度が高くなっている。しかし、これらのシーンを成長させるためには、一般視聴者の目をもっと引き付けなければならない。ゲーマーの中だけのシーンで終わらせず、観戦者がいかに楽しめるかということにも注目し、見せるための取り組みが重要となるだろう。

プロを間近で見てきた男たち　アール氏

以前は夢物語だった、プロ格闘ゲーマーが多く活動しています。その先駆けである「ウメハラ」には、プロ契約の段階から多くの葛藤がありました。先駆者としての使命感、覚悟、在り方について深く考えた上でプロとなり、プレイヤーにとどまらず多方面で活躍をしています。プロに求められるものは多く、結果はもちろん、身だしなみや、生活サイクルまで注目を受けます。その理由は、プロゲーマーに対する純粋な興味や偏見などさまざまです。しっかりプロとして定着しているプレイヤーの多くにはこうした総合力が備わっており、そのバランスを取るのは簡単なことではないと感じています。ただ強いだけではなく、人間として魅力のあふれるプロたちには、それぞれの持つ個性を生かせる場で、さらなる活躍を期待しています。格闘ゲームに触れたことの無い人たちをどんどん巻き込み、対戦が生むドラマのエンターテインメント性を高めていってほしいですね。



PROFILE

[illegible]



[illegible]

PRO GAMER ANOTHER STYLE

番外編☆ プロとは違う形で活躍するゲーマーたち

明確な「プロ」ではないが、公認プレイヤーという形でゲームに携わることもある。ここでは、代表的な3名に話を聞いてみた。

ナムコ公認プレイヤー（『鉄拳』シリーズ） ノビ＆ユウ

——公認プレイヤーになったキッカケは？

ユウ　2010年開催の公式大会のPS3部門で僕が優勝し、Xbox 360部門で優勝していたのが「ノビ」でした。翌年には「WCG2011」の日本予選で、これも僕と「ノビ」が勝ち抜いて一緒に海外に行くことになりました。「鉄拳番長」（P050参照）がこういった縁をくみ取ってくれて、国内でのさまざまなイベントに「ノビ」と一緒にゲスト出演するようになり、そのうちに「ナムコ公認プレイヤー」となりました。

ノビ　「鉄拳番長」とさまざまなイベントをこなしていくうちに任命されました。公認プレイヤーになったからといって何かがガラッと変わるわけではないですが、盛り上げ役として認めてもらった以上は、頑張りたいと思っています。

——主にどういった仕事を？

ユウ　数カ月に一度、"番長組み手"というイベントが北海道から九州までの各地で開催されるのですが、それに同行して組み手イベントにゲスト参戦しています。そのほかnamco巣鴨店のイベントを企画したり、ネットでのライブ配信を通じて『鉄拳』を多くの人に認知してもらうよう活動しています。

ノビ　現在はnamco巣鴨店で「鉄拳インストラクター」として勤務しています。初心者から上級者まで直接対戦し、アドバイスしています。長所や短所の指摘はもちろん、使用頻度を高めた方がいい技を技表にマーキングして差し上げたり、自分との対戦動画を帰ってから復習できるようにDVDであげたりしています。レクチャーしてあげたプレイヤーから「段位が上がった」と報告を受けたときはすごくうれしいですね。

——今後どういった活動をしていきたい？

ユウ　国内では初心者に対してレクチャーし、勝つ喜びや楽しさを知ってもらうために頑張りたいですね。『鉄拳』にはあるゆる戦術が用意されているので、どんな短所があっても自分の長所を活かしていけば必ず形になります。ほかには「鉄拳番長」や「ノビ」と、海外での組み手イベントなどを開催できたらいいな、とも考えています。

ノビ　今以上に『鉄拳』というゲームを認知してもらうために、国内外の大会やイベントに参加するのはもちろん、自分たちで盛り上がるようなイベントの企画をしていきたいです。「公認プレイヤー」として任命されたからには、「ユウ」さんと一緒にどんどん有名になって、他ゲーのプレイヤーさんからも認知されるようになりたいですね。

- **ユウTwitter**　@Yuu_Norespect
- **ノビTwitter**　@daichinobi
- **ユウ＆ノビの鉄拳生放送**

http://com.nicovideo.jp/community/co1739756



トッププレイヤーから、ゲームの楽しさを伝える広告塔へ。「ユウ」（写真左）と「ノビ」（同右）は、新しい形を示した。

スタープレイヤー（『VF』シリーズ） ちび太

——公認プレイヤーになったキッカケは？

ちび太　『VF4』のときに「キャサ夫」さん（元・鉄人）から声を掛けられて、組み手とかに出演させてもらうようになったのがキッカケかな。それから、『VF5』でも同じようにメーカー（セガ）からお声がかかって、ずっと続けている感じ。

——主にどういった仕事を？

ちび太　メインはやっぱり組み手。日本のほとんどの県を回ったんじゃないかな。ほかには大会の解説をしたり、あとバーチャファイターにはVF.TVっていうセンターモニタで流す番組があって、それにも出演していたよ。日本全国に知り合いができたから、自分にとってもすごく楽しく、勉強になるイベントだったと思う。

——今後どういった活動をしていきたい？

ちび太　う〜ん、具体的にこういうことをやりたい、っていうのは無いかな。それより『VF6』を出してほしい（笑）。やっぱり新作が出れば引退した人やバーチャから離れてしまった人も戻ってくると思うし、盛り上がると思うんだよね。セガさん、バーチャ出してください（笑）！



十代前半からバーチャシーンの中心を走り続け、「バーチャファイターの神」の異名を持つ「ちび太」。

―応援コラム― 開発者からプロゲーマーへのエール

"ゲームを作る側"であるメーカー開発者の方々に、プロゲーマーへのエールをいただいたので掲載。

カプコン『スパⅣ AE』シリーズ、『SF X 鉄拳』『ヴァンパイア リザレクション』プロデューサー 綾野 智章氏

2013年は、従来の結果重視とは違い一戦一戦の盛り上がりにも注目が置かれるのではないでしょうか？

また、強さの面だけでなくすべてのプレーヤーの規範なるよう、格闘ゲームを盛り上げていっていただければうれしいです。……だって、いつまでも「灰皿」が飛んでくるようなゲームだと思われたくないじゃないですか（笑）。ほかのスポーツ同様、格ゲーだって紳士のスポーツでありたいと考えています！　カプコンはプロゲーマーへの協力は惜しみません。



バンダイナムコゲームス『鉄拳』シリーズプロジェクトディレクター 原田 勝弘氏

「プロ」と名が付くといろいろ大変かと思います。まず基本的に勝つことや結果に期待されますし、それだけでなく「魅せる」ことさえ要求されます。

しかし、やはりゲームとは楽しめる・楽しむものです。ぜひ「楽しみ方」においてもプロでもあってほしい。我々ゲーム開発者も、プロである以前にゲームを楽しむいちプレイヤーです。一緒にゲームの楽しみ方を魅せていきましょう！　という教科書のようなことを言ってみました。



アークシステムワークス『ブレイブルー』シリーズプロデューサー 森 利道氏

大会の優勝だけではなく、プロだからこそなし得る「魅せる」プレイを、プロゲーマーの人たちには期待します。

いろいろ規制のある日本では、プロゲーマーとして活動することはとても大変なことだと思いますが、アークシステムワークスとしては全力でバックアップしていきたい所存です。「ウメハラ」君に続くスタープレイヤーの出現を待っています!!



極めたその先にあるものは……!?

プロゲーマーの未来



「ウメハラ」のプロ宣言をその誕生日とするならば、プロゲーマーはまだ3歳になったかならないかの子供。これからすくすくと成長していくことを期待したい。

その結末はだれにも分からない

ここまで"プロゲーマー特集"と題し、プロ（格闘）ゲーマーの歴史やプロを取り巻く話題について触れてきた。周知のようにプロゲーマーは、いわば"生まれたて"のような存在であり、この先どうなっていくのかはだれにも予測できない。

対戦格闘ゲームの凋落が叫ばれて久しい昨今のビデオゲーム業界、その中にあってプロゲーマーの誕生は久しく出てこなかった明るい話題といっても過言ではなかった。

現在、プロゲーマーたちも自身の歩むべき道を模索している段階なのかもしれない。それはスポンサーとの共同作業であったり（注1）、対戦格闘ゲーム以外へのチャレンジだったり（注2）、あるいはネット配信を通じた新たな試みかもしれない。

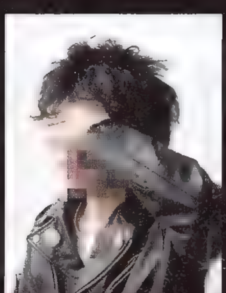
「格ゲーブームは過ぎ去った」と切って捨てるのはたやすい。しかし、現在進行形でその道を切り拓き、夢を持ってチャレンジしている多くのプロたちが存在することを忘れてはならない。現在活躍しているプロの多くは、かつての熱く、焦げ付くような対戦格闘ゲームブームの中を、己の腕一つで勝ち上がった勝者たちである。その勝者が、あえてリスクを負いつつも新しいチャレンジに身を投じているのだ。メジャーなプロ競技のように多額の契約金があるわけでもなく、身分の保障も無い。ある意味では普通にゲームに接しているだけの方が気楽であろう。それでもなお彼らは今の道を選んだ。

現在、プロゲーマーの活躍（大会など）はネットで簡単に見ることができる。この先、"道を切り拓いた者たち"を映像で知り、彼らの後を追う後進は出てくるだろうか？　プロゲーマーという職業自体が、いつまで存在できるのだろうか？　その問いに答えられる者は居ない。ただ、同じビデオゲームを愛する者として、ビデオゲームの世界から生まれた勇者たちを、今は見守り、応援していこうではないか。頑張れ、プロゲーマー。

プロゲーマーよもやま

メジャープロスポーツの話が出たところで、先ほどのA氏に再度話を聞いてみた。**A氏「そうだね～プロゲーマーになるリスクっていうのは、想像以上に高いと思うよ。僕の知り合いに、ショートトラックというスケート競技のメダリスト（冬季五輪）が居るんだ。まぁ飲み屋で知り合ったんだけど。悪い言い方なんだけどマイナー競技なんだよね。その彼は、合宿の交通費、宿泊費などは基本的に自腹だったと言うんだ。もちろん、地元の後援会のサポートに助けられていた部分はあったんだけど。僕ら一般人からしたら、メダリストなんて雲の上の存在なのに、その程度だっていうのを聞いて衝撃を受けたね。プロゲーマーも似たような境遇だと思うよ。同じような思いっていうのは、スポーツ以外の競技者も抱いていると思う。だからこそ、プロゲーマーにはこの先も活躍してほしいよね」。**

……なるほど、見た目のうさん臭さとは裏腹に、意外な交遊関係を持つA氏の言葉には深みがある。アスリートも苦労しているのだ。



事情通A氏：格ゲーブーム初期から業界に携わり、アーケードゲーム業界関係者のみならず出版関係者とも親交が深い。

プロゲーマーの始祖!?　元・鉄人　ブンブン丸氏

自分はこれまでにプロゲーマーに近いことをいろいろとやってきたんだけど、昔から存在を知っていた2D格闘ゲームの有名人である「ウメハラ」に対しては、当時から「ウメハラみたいなプレイヤーが、もっと表舞台に立って活躍してくれればいいのに」なんて風に思ってました。時を経てプロゲーマー宣言してくれたときには、本当にうれしく思ったもんです。マジで。今こうして、一緒に仕事する機会があるというのも面白いもんです。できれば「ウメハラ」には、これからも「ウメハラ」自身にしかできないような独自の路線でのプロゲーマー活動をしてもらい、ほかの人がうらやむような人生の成功者になっていただいてほしい……なんて。ていうか、日本のプロゲーマーとしてそれができるのは、現状「ウメハラ」しか居ないと思うので、これからももっともっと頑張っていただきたい！　と、ゲームを愛してやまないプレイヤーの一人として、そんな風に思うばかりです。

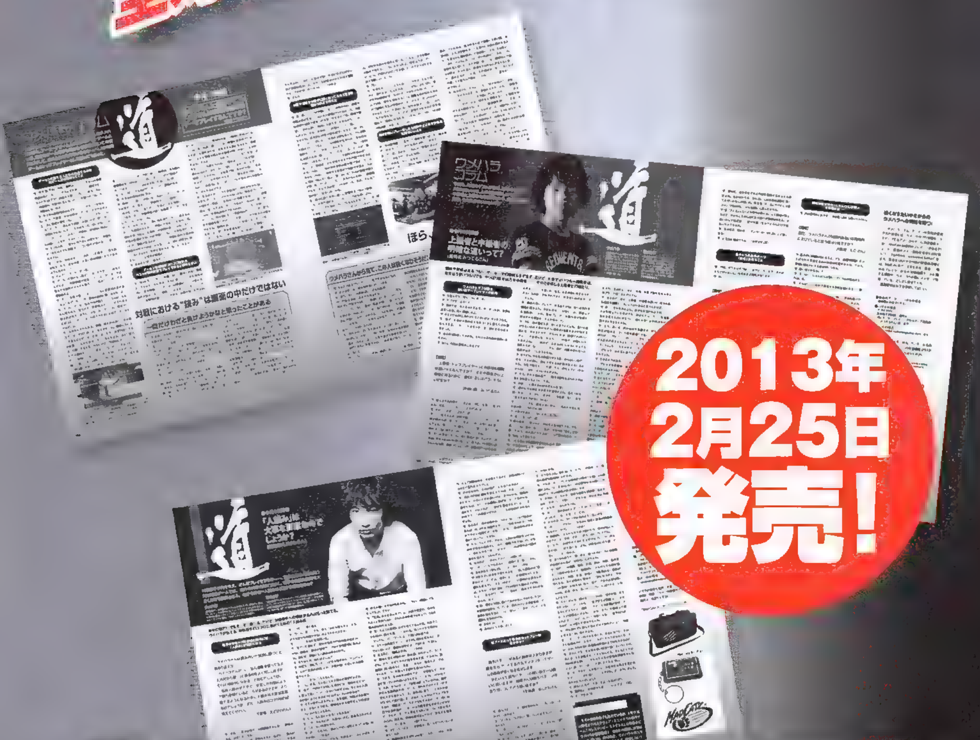


PROFILE

[illegible]

[illegible]

そして2013年2月25日……
"闘神"ウメハラの足跡が
待望の単行本化！
全対戦格闘ゲーマー必読の一冊!!



2013年
2月25日
発売！



『ウメハラコラム 拳の巻』
～闘神がキミに授ける対戦格闘ゲーム術～

著者：梅原大吾

A5判／112ページ／定価:950円（税込）
発行元:（株）角川グループパブリッシング

2009年より本誌「月刊アルカディア」で連載中の人気コラム「ウメハラコラム」が、読者の熱い要望にこたえて待望の単行本化！
対戦格闘ゲームのカリスマ的存在として知られるプロゲーマー「ウメハラ」と盟友「モリカワ」が、対戦格闘ゲームに強くなりたい人に向けて対戦格闘ゲーム上達のヒントを伝授。ウメハラの対戦格闘ゲームへの取り組み方、発想、技術論=「対戦格闘ゲーム術」が分かる、あらゆる格ゲーファン必読の一冊。世界最高の格ゲーアスリートが生の声で語る。

公式大会「GUNSLINGER'S BATTLE ARENA -Birth-」密着リポート!

ガンスリンガーストラトス GUNSLINGER STRATOS™

日々激闘が続く『ガンスリンガーストラトス』。その一つの節目となる公式大会が開催された。その頂点に立ったチームは果たして!? そして、次々と公開される新情報に新たなマップ……。戦いはさらにヒートアップする!

ガンスリンガーストラトス
■メーカー：スクウェア・エニックス／バイキング
■ジャンル：オンラインマルチ対戦型ダブルガンアクションゲーム
■操作方法：ダブルガンデバイス
■発売日：稼働中(2012年7月12日)
■使用基板：TAITO TypeX3

Text : age, ちくわ
※この記事はVER1.40を元に作成されています。

新マップ解説&公式大会リポート

ついに開催された公式大会。その結果は果たして!? そして、その二日後に公開された新マップ。今月はその二つを特集するぞ!

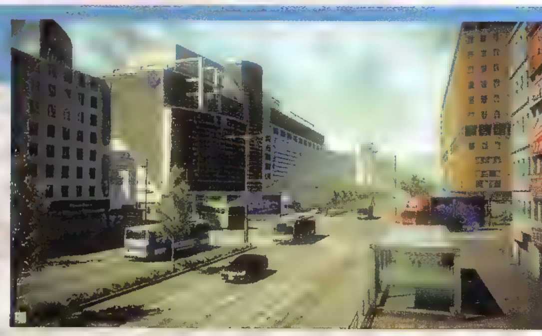
本作が稼動して約半年。ついに第一回の公式大会が開催された。国内で開催された単一のアーケードゲームの大会としては、過去最大クラスの規模を誇る大会。これを目標に対戦を続けていたプレイヤーも多く、激しい戦いが繰り広げられた。

また、大会が終わり、その二日後には新ステージである「博多・天神」が公開された。新たなステージの追加で、戦いはより激しくなること間違いなし。今月は、公式大会のリポートと、新マップの解説を中心に行なうぞ！　今回の公式大会はあくまで第一回であり、夏には、第二回大会の大阪開催がすでに決定している。今回の大会の過程や結果を知っておけば、次の戦いで役に立つことだろう。そして、新マップの特徴をよく把握しておくことで、どんな状況にもしっかりと対応できるようにしておきたい。



公式大会でのプロゲーマーは!? 大会リポートは後半に掲載!

新マップ　博多・天神





ステージの特徴

このステージは、中央の大きな十字路を中心とした、比較的開けた地形のマップである。そのため、射線が通りやすく、中距離で強力な武器を持つキャラが得意とするステージだ。遠距離キャラが攻撃しやすいステージでもあるのだが、マップの形の都合上、一度追い込まれると逃げ場が少ないのが難点。遠距離戦を得意とするキャラは、自衛可能なウェポンパックを使いたい。

さて、このステージで最も重要な場所だが、これは、中央の十字路から見て左上に位置する大きなビル（★マークの場所）だ。ここは、屋上に広めのスペースを持ち、完全破壊が不可能なものとなっている。また、戦場の中心になりやすい中央の十字路付近を見下ろせる位置にある。そのため、ここを占拠して、上から攻撃するスタイルが非常に強力。

Aポイントからのスタートだと、開幕からこのビルに登れるため、Bポイントスタート側は、いかにしてこのビルの上にいる相手を引き摺り下ろすかが重要になってくる。とはいえ、何も考えずにまっすぐ上ろうとすると、確実に迎撃されてダメージを受けてしまう。近くの、高さが近いビルから攻撃した上で攻める。このビルの手前側の壁中腹は、破壊すると完全に崩れず穴が開く。ここを足場に、ジャンプでビルを壊しつつ、天井部分で攻撃を防ぎながらビルを登る、といった方法が有効だ。

天神チェックポイント!

①開幕直後に戦闘開始!

左ページで解説したとおり、ビルの屋上を目指すのが基本の形だが、実はスタート位置がかなり近いため、一部の武器（ニードルガンなど）は開幕から射程内となっている。また、少し前に出れば射程が長めな武器であれば攻撃可能になる。そのため、何も考えずに前に出てくる相手であれば、即攻撃可能で、開幕からすぐに戦闘になることも多い。



相手が前に出てきたところを、強力な中距離武器で攻撃！　開幕直後は、ターゲットラインをよく見て、下手に攻撃を受けないように遮蔽物を利用して相手に接近するように！　特にＢスタート時は注意が必要だぞ。

②外側に高いビル

中央の十字路を中心に、マップの外側に高いビルが集中している。オルガなどで狙撃を行なう場合、これらのビル上からの攻撃がメインになる。ただし、そのビルのほとんどが足場は完全に崩れるので、建物を破壊可能な武器を持つ相手には簡単に追い込まれてしまう。追い込まれる前にほかのビルへ移動するなど、相手の動きに合わせた丁寧な動きが大事。



わずかな大きさながら、足場として利用できるポイントは四方に存在する。破壊されるまではこれらを利用して、中央のビルと十字路で戦う敵に対して狙撃やロックオンミサイルランチャーでの攻撃を行なうといい。

③モールに注意!

マップで見て左上に当たる場所には、新天地と似たようなモールが存在する。しかし、このモールは完全に行き止まりになっている。建物を破壊できる武器が無いと、天井を壊すことができない。ここに追い込まれると、逃げ場が無い状態になってしまうのだ。敵の攻撃を回避するためにあわててここに逃げ込むと危険。マップをよく見て動こう。



ここに追い込まれた状態で、広範囲に攻撃可能な武器をばら撒かれると、回避がかなり困難。逃げるときに少しでも時間を稼ぎたい場合などを除き、基本的にはこの場所には近寄らないように。

④リスタートは中空から

撃破されてリスタートしたとき、そのほとんどが中空ぐらいの高さからのリスタートとなる。そのため、高いビルに陣取っておけば、リスタートの無敵時間を使った奇襲をほぼ防ぐことが可能になる。ショットガン系などの強力な近距離武器を持つ敵を倒したら、リスタート前にビルに昇って迎え撃つことで、リスクを大幅に軽減することが可能だぞ。



だいたい、このぐらいの高さからリスタートする場合がほとんど。リスタートする側も、近距離戦が得意なキャラは道路上で戦っている敵に狙いを定めて降下するといい。敵の位置を素早く確認しよう。

天神マップでの注目キャラ＆ウェポンパック

●風澄徹

風澄の「レンジャー」系のウェポンパックが保持するアサルトライフルは、ビル上から攻撃するのに非常に有効だ。地上の敵と、ビル上に登ろうとする相手をこれで迎撃することで、安定したダメージを稼いでいくことができる。

●竜胆しづね

標準型「エクスプローダー」は、ビル上に陣取る場合に有効な武器を完備している。地上に居る遠くの敵にはロケットランチャーを、やや近めの位置の敵にはグレネードランチャーを、ビル下から来る敵の迎撃にはハンドグレネードを……と使い分けることで、絶え間なく攻撃することも可能。また、ロケットランチャーはビルを破壊する能力にも長けている。

●草陰稜

見通しの良いマップのため、中距離戦に特化した「ストライダー」系のウェポンパックが便利。特に、高火力型「ストライダー」の所持するレベル3ボーラランチャーは、誘導性が高く、ビル上から攻撃するとき、下から攻めるとき、どちらの場合も有効に活用できる。

●片桐鏡華

ビル下から攻め上がるとき、攻撃を受ける直前にエリアシールドを展開すれば、屋上に比較的安全に登ることができる。回復役を切り込み役にするのはややリスキーだが、一つの手段として覚えておいて損は無い。

チーム構成例



標準型レンジャー	特攻型ウォーリア	標準型エクスプローダー	[illegible]ジェノサイダー
1700	2000	1700	2500

高コストのレミーのウェポンパックを軸に構成した編成で、レミー以外であればだれでも二落ちできる編成。この編成の特徴は、ビル上に陣取ることで強さを発揮するキャラを二人用意している点だ。

どちらかが占拠に成功すれば戦いを優勢に進めやすい。また、レミーが居ることで、相手が★部分のビル上に陣取っていた場合も、そこに反物質ミサイルランチャーを放り込むことで、敵をいぶりだせる。味方は着弾のタイミングに合わせてビルに登り、逆に占拠できれば理想だ。

アルクトゥルス掲示板



GUNSLINGER'S BATTLE ARENA -Birth-

第一回公式大会GBA優勝チームは「全吉祥寺1マークスマンを見守る会」!

GUNSLINGER'S BATTLE ARENA 2013 Birth

熱き二日間を密着リポート!

東京ビックサイトを舞台に、アーケードゲーム史上類を見ない試みを数多く取り入れ開催された、記念すべき第一回公式大会。今後のアーケードゲーム大会の常識を変え得るその全容を、徹底リポート!

大会名称
GUNSLINGER'S BATTLE ARENA -Birth-
開催日
2013年1月13日(日)開催
参加者
288チーム(1152選手)
会場
東京ビッグサイト
賞金総額
500万円(優勝300万円、準優勝150万円、3位50万円)





アーケード史上初の賞金付き大会!

『ガンスリンガー ストラトス』の全国公式大会『GUNSLINGER'S BATTLE ARENA -Birth-』。アーケードゲームの公式大会としては初の、そしてゲーム業界全体を見ても国内では非常に希少、かつ今までのゲーム大会に無い規模と賞金額を備えたイベントであり、今夏開催予定の大阪大会と今回の東京大会を合わせると、その賞金総額はなんと1000万円! 大会運営者、出場選手ともに、今までの大会とは一線を画す緊張感と、それ以上に熱意をもって臨む一大イベントとなった。

また、その開催形態も特殊で、予選から決勝戦までを一日で終了させるという形式。イベント自体は二日間開催だが、一日目に行なわれたのは当日予選参加枠の抽選会のみで、事前に抽選されていた登録枠のチームと当日枠の288チームが、二日目の決勝当日・朝10時から、くじ引きで分けられた8ブロックにて、一斉に予選トーナメントを開始!

その後、同日の午後三時ごろから各ブロックを勝ち抜いた8チームでの決勝戦を行なうという、最初から最後まで一貫して観客の熱気が冷めない一日となった。

『ガンスリンガー ストラトス』がアーケードゲーム業界における革新的存在であるのと同じく、賞金制、実質一日での全国大会の開催と、この大会が達成した新たな功績は、アーケードゲームの歴史から見ても非常に大きい。手に汗握る名勝負の数々とともに、記憶と歴史に残る記念すべき大会であったといえるだろう。

第二回　ストラトスパーティー！

2013年1月12日㊏

1/12（土）の会場では、公式第二回のファンイベント「ストラトスパーティー！」の各種イベントが開催された。本選に向けての当日枠抽選会以外も、大盛況となっていたぞ！

物販、抽選会ともに大盛況！

イベント初日に会場で行なわれたのが、前年の10月に開催され好評を博した『ガンスリンガー ストラトス』公式イベント「ストラトスパーティ！」の第二回。翌日用にセッティングされた各筐体をフリープレイとして来場者に開放しつつ、ゲストに翌日の大会への出場も決まっているプロゲーマーチーム「TOPANGA」の面々や、全国対戦やイベントでもおなじみのブンブン丸、阿部敦、植田佳奈、西田雅一（敬称略）の四名が登場し、デモンストレーションや抽選会のMCでイベントを盛り上げてくれた。

また、当日は公式グッズ物販スペースも別会場に設けられたが、こちらにも開場前から長蛇の列が！　しづねの"どぐま"＆"まぐま"のぬいぐるみのプライズも、あっという間に刈り尽くされる大人気ぶりだった。











1 写真は開場2時間前のものだが、限定販売の公式グッズなどを求めて物販会場前の行列がすごいことに！　各グッズの売り切れまでは一瞬だった。
2 公式コスプレイヤーたちが、会場のあちこちに華を添える！こちらの四人は二日目も頑張ってくれた。
3 翌日大会で使用する筐体は、そのままフリープレイ台として解放。この機に初めて本作に触れていた人も数多くいた。
4 前日も会場を盛り立ててくれた、プロゲーマーチーム「TOPANGA」。初日から大会にかける意気込みも十分だったが……!?
5 翌日の大会に参加できる、最後のチャンスである抽選会。決勝前日から早くもここで、悲喜こもごもが展開していた。



2013年1月13日㊐

前日の抽選会で全288チームが確定し、いよいよ迎えた大会当日。張りつめた空気の中、怒涛の勢いでトーナメントは進行し、記念すべき初代覇者が一気に決定した！

激闘の本戦＆衝撃の発表も!?

ついに運命の大会当日。朝9時の出場登録とブロック振り分けのくじ引き、そして朝10時からの予選開始よりも前から、会場と会場付近では出場チームの面々が集まり、作戦会議や情報収集・整理に余念が無い様子だった。

会場では前日から引き続き人気の物販スペースのほか、最終8チームが雌雄を決する決勝ステージにて、前日から引き続きブンブン丸氏ら四名が解説や進行役として参加。試合以外の時間も、盛り上がりが絶えることはなかった。

大会本選の方も、予選から決勝戦レベルと言っても過言ではない熱戦とドラマが展開！　最後には賞金以外にも、見事その頂上に立った優勝チーム、ならびに決勝進出の7チームに本作ストーリー原案担当・ニトロプラス作のオリジナル称号が初公開されるとともに贈られ、さらに本作プロデューサー門井氏より1／15（火）と1／31（木）のバージョンアップの内容が電撃発表されるなど、サプライズ要素も満載だった。気になる予選～決勝の詳細は、次ページ以降にて詳しくリポートするぞ！



プレイヤー名読み上げを鏡磨役の西田氏が担当するなど、うれしい要素も満載！



新ステージ天神＆スペシャルメンバー撃破称号の追加に加え、博多での第三回ストラトスパーティの開催が発表された！
そして本誌発売時にアップデート予定分として、左のレミーをはじめとする新コスチュームの発表や、「建物が壊せるアサルトライフル」、「射撃間隔が短いマグナム」など、新ウェポンパック／武器のこぼれ話、そして一瞬だが新キャラも公開された！

第三回ストラトスパーティ！
～天空祭～
博多でやるばい

第三回ストラトスパーティ！
-天空祭- 博多でやるばい
2013年2月3日（日）開催
イベント詳細は公式HPにてご確認ください。
http://gunslinger-stratos.jp/

決勝大会当日

大会は前日のストラトスパーティ会場での当日枠30チームを含め288チームが参戦。A～Hの8ブロック36人トーナメントに分けて開催され、参加選手だけで1000名を超える規模となった！

ブロック予選

ついに訪れた公式大会当日。ロケテストから関わってきたプロゲーマー軍団ももちろん参加！　大会前のモチベーションも高く、以下のような意気込みを聞かせてもらうこともできた。

ウメハラ
公式大会の二カ月前ぐらいから四人で頻繁に集まって練習してきて、かなりレベルが上がったと思うので、優勝したいですね。

ふ～ど
一応優勝できるくらいの位置にはいると思うので、ま、優勝できたらいいなと思います。

マゴ
今まで公式イベントなどに出たときは、あんまり成績が芳しくなかったんですけど……ま、今回はひっくり返すくらいの実力を付けてきたと思うんで、この公式大会で勝ちたいと思っています。

にゃん師
プロゲーマーのチームということですごい注目されるだろうし、すごいメンバーと組んでいるんで、迷惑をかけないように頑張れればと思っています。

そしてついにブロック予選が開始！　多くの強豪チームが、A、C、Hブロックに集中することになり、優勝候補同士の潰し合いが予想され、試合開始前からヒートアップしていた。

■Aブロックには、プロゲーマーチームに加え、タイトーステーション祖師谷大蔵を中心に活動する通称祖師谷勢、静岡のミラクルドームのチーム、関西の強豪チームがそれぞれ潰し合いをする形に。しかし、そのブロックを突破したのは、なんと前日に結成された「わからせに来たぽんぽ♂」。

■Bブロックは、以前本誌の座談会に参加してもらった「まっつん」の所属する、「不良サラリーマン」チームが安定した強さで突破。大会ルールを駆使し、引き分けでの勝利が多かったのがポイント。

■Cブロックでは、こちらも一回戦から強豪同士が潰し合う激しい展開。そして、こちらも関西の強豪チームが序盤から消える形に。そんな中、吉祥寺を中心に活動する「全吉祥寺１マークスマンを見守る会」がCブロックを突破することになる。

■Dブロックは、ロケテストでの大会で優勝したプレイヤーを中心に構成されたチームなどがしのぎを削る中、鏡華使いの「ペリーヌ＠梓型ぽんぽ」率いる「お嬢様フォーシーズンズ」が突破。

■Eブロックでは、こちらも各地の強豪プレイヤーがひしめく中、熊本のプレイヤーで構成された「そうなんだ、すごいね」が突破。地方勢の意地を見せることに成功する。

■Fブロックでは、関東勢の潰し合いが行なわれる中、電撃ACのライター名をチーム名に盛り込んだ「天撃YU士隊」が激戦を勝ち抜いた。

■Gブロックでは、3vs4の試合で、三人側のチームが最後まであきらめず勝利をつかむ、などのドラマもある中、オルガ使い希望の星「ＪＯＫＥＲ」がその力をいかんなく発揮し、「JOKER様と愉快な勘違い勢」が突破した。

■Hブロックでは、なんと1vs4になる試合もあり、それでも最後までプレイし、お互いに健闘をたたえる一場面も。そして、関東、愛知の強豪が集う中、葛西を中心に活動するプレイヤーで構成された「なんや貴様一軍」が勝ち抜いた。



まず最初の関門であるブロック決勝を突破したプレイヤーたち。どこもすばらしいチームワークで激戦を制した。

運命を決める抽選　そして一回戦

今回の公式大会では、決勝トーナメント（ベスト8）になった時点で再度抽選を行ない、8チームによるトーナメントが作成された。そして、5チーム目まで一回戦が決まらないというめずらしい展開になりつつも、組み合わせが決定。

初戦は、なんと女性プレイヤーが混じる「天撃YU士隊」と前日結成の「わからせに来たぽんぽ♂」チームの対決。場所は一戦目、二戦目ともに池袋で、お互いスタート位置が入れ替わる形で行なわれた。開幕から、「しょげ＠YUは女神」の羅漢堂が暴れ、一気に二人倒してリードを取るものの、「わからせに来たぽんぽ♂」は落ち着いて対処。中盤で逆転し一戦目は逆転勝利。二戦目はその勢いのまま「わからせに来たぽんぽ♂」が序盤からリードを広げる。あと一人倒せば……というところでこちらも二人耐久力が危険域に。しかし、そのままその二人は逃げ切り、最後は「野獣と化した俺♂」がフィニッシュ！

第二試合は、序盤から「JOKER様と愉快な勘違い勢」の「JOKER」がホームである渋谷の地理を生かし、正確な狙撃で会場を沸かせる。しかし、相手もまた強豪。そこで焦ることなく丁寧に対処、逆転勝利をする。そして第二試合、開幕から「JOKER様と愉快な勘違い勢」の最高コストのレミーが撃破され厳しい展開に。そのまま高所を押さえられ、狙撃をうまく行なえず、一気に押し込まれて「お嬢様フォーシーズンズ」が勝利した。

天撃YU士隊

ほりっく＠YUは女神	レミー・オードナー
しょげ＠YUは女神	羅漢堂旭
ねる＠YUは女神	片桐鏡華
ゆーや＠YUは女神	草陰稜

わからせに来たぽんぽ♂

こじ	草陰稜
平成たぬき合戦ぽんぽ	レミー・オードナー
クーニャ	羅漢堂旭
野獣と化した俺♂	片桐鏡磨

JOKER様と愉快な勘違い勢

せぐ＠甘党	竜胆しづね
JOKER	オルガ・ジェンティン
フォリシッッッ!!!	レミー・オードナー
にわカーズ＠センス×	羅漢堂旭

お嬢様フォーシーズンズ

ペリーヌ＠梓型ぽんぽ	片桐鏡華
gum＠投げ技はよ！	羅漢堂旭
天空の城～希望の光～	レミー・オードナー
パステル御月	竜胆しづね

全吉祥寺1マークスマンを見守る会

不良サラリーマン

ペゲタミンB	片桐鏡華
煩悩型まっつん	草陰稜
金糸雀☆	レミー・オードナー
里村たく	羅漢堂旭

そうなんだ、すごいね

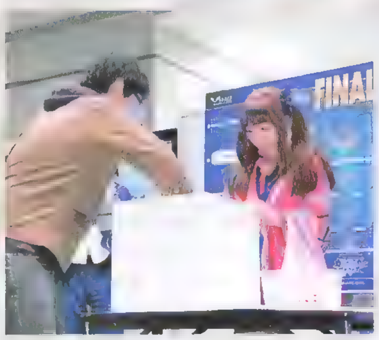
かいつんダヨー	草蔭稜
そむさん	片桐鏡磨
ますさん＠EX修行中	竜胆しづね
げんさん	羅漢堂旭

全吉祥寺1マークスマンを見守る会

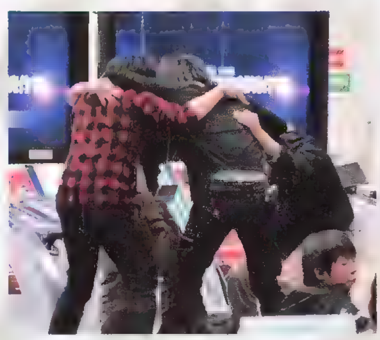
水使いカルロ＝クロー	片桐鏡磨
天空の覇者	レミー・オードナー
豆腐メンタル☆ヤマチ	羅漢堂旭
小樽	草陰稜

なんや貴様一軍

ちゃらきゅー	片桐鏡華
ちあき	草蔭稜
どぅくし！	ジョナサン・サイズモア
貴方だけのまちこたん	竜胆しづね



運命を決める抽選。キャラ相性などもあるため、その後の展開を決める緊張の一瞬。



インターバルの一分で、いかに素早く作戦を決めるか。チーム力が問われる。

作戦と入念な準備

第三試合は、序盤は「不良サラリーマン」チームが優位に進める展開。羅漢堂を中央のビル屋上に居座らせ、そのまま屋上を制圧するも、「そうなんだ、すごいね」チームは綿密な体力調整で、ほぼ全員が耐久力マックスの状態で最終局面に。そこで、相手チームの二人を一気に撃破して逆転。

二戦目、今度は一進一退の攻防に。しかし、お互い勢力ゲージが残っていない状況で、回避能力に劣る羅漢堂の耐久力を早めに減らすことに成功した「不良サラリーマン」チームが勝利。

そして場所を渋谷に移しての三戦目。ここでは「里村たく」の羅漢堂が大爆発！　右へ左へ戦場を駆け回り、自身を見ていない相手を的確に強襲！　一気に敵を倒して勝利した。



「不良サラリーマン」チームは、なんと酸素吸入器を用意していた！　また、インフルエンザ対策で大会前の1週間はマスクの着用を義務付けるなど、大会に向け、万全の体勢で臨めるようあらゆる手段を用いていたのが印象的だった。

第四試合一戦目は、開幕から激しいシーソーゲームに。しかし、最後はリードされていた「なんや貴様一軍」が猛追し逆転した。

二戦目、序盤を優位に進める「全吉祥寺1マークスマンを見守る会」だが、レミーが追い込まれ、5落ちでの敗北の危機に！　そこをなんとかレミーが逃げ切り一勝取り返すことに成功。

場所を渋谷へ移し、「なんや貴様一軍」はジョナサンを後方支援「アーティレリ」に変更し、しづねとのコンビネーションで、またもレミーがピンチに。しかし、そこから脅威の粘りで逃げ切り、「全吉祥寺1マークスマンを見守る会」が勝利した。

ベスト4決定！　そして決勝は……！

ついに出そろったベスト4。まずは「わからせに来たぽんぽ♂」対「お嬢様フォーシーズンズ」。

一戦目はレミー同士のマッチアップで「お嬢様フォーシーズンズ」が押し勝ち、そのままリードを広げて勝利。そして二戦目、ここでも「お嬢様フォーシーズンズ」が終始丁寧にダメージを重ね、そのまま連勝し、一足先に決勝へと駒を進めた。

準決勝第二試合、「全吉祥寺1マークスマンを見守る会」対「不良サラリーマン」。ここでも「不良サラリーマン」の羅漢堂「里村たく」の動きが冴える。序盤、リードされる展開になりながらも、その頑張りで一気に五分、そして逆転へ！

二戦目、「不良サラリーマン」は羅漢堂に回復を回して押し込もうとする。しかし、「全吉祥寺1マークスマンを見守る会」は冷静に対処。レミーのビームライフルがたびたびヒットし、そのまま勝利。

第三試合、逆転した勢いもあってか、「全吉祥寺1マークスマンを見守る会」がそのまま押し切り、決勝戦へ進むことになった。



決勝開始前。各チームリーダーが意気込みを語る。ついに優勝チームが決まる、という瞬間に会場も緊張感に包まれた。

決勝前に行なわれた三位決定戦は、一勝一敗一分けでエクストラマッチまでもつれ込む大激戦へ。渋谷でのエクストラマッチでは、開幕から「不良サラリーマン」がリードするも、中盤でコスト面では五分に。そして、タイムアップ寸前で三人瀕死の状態で「わからせに来たぽんぽ♂」が粘り切り、それを落とせなかった結果、コスト差で「わからせに来たぽんぽ♂」が勝利、三位が決定した。

ついに頂点を決める最終戦。

第一戦はさいたまステージ。そこで、開幕から強気に攻める「全吉祥寺1マークスマンを見守る会」。その羅漢堂が、「お嬢様フォーシーズンズ」のしづねの耐久力を減らし、そのまま撃破されたことで試合が大きく動く。

リスタートしたしづねが早い段階で二落ちしてしまったため二落ちするのが基本の羅漢堂の動きが封じられてしまう。その利を生かし、「全吉祥寺1マークスマンを見守る会」が勝利。

第二試合は、池袋。再び「お嬢様フォーシーズンズ」の羅漢堂がしづねに狙いを定めるものの、それをしのぎ、敵陣に切り込んだしづねがレミーを倒すことに成功！　一気に試合が動いて勝利する。

そして決戦の第三試合。ステージは渋谷。開幕、中央交差点付近の最も高いビルを奪い合うが、そこは「お嬢様フォーシーズンズ」が押し勝ち、しづねのロケットランチャーで地上の相手を攻撃、リードをするものの、「全吉祥寺1マークスマンを見守る会」は地上での戦いに集中。耐久力を減らした相手を確実にしとめ勝利した！



そしてついに全国のチームの頂点が決定した！
多くの強豪ひしめく激しい戦いを勝ち抜き、賞金300万円を「全吉祥寺1マークスマンを見守る会」が獲得した！

総括

かくして、国内初の大規模賞金付き大会が終了した。各チームの編成を見てみると、多くのチームが、羅漢堂、草陰、レミーの三人を入れる形になっており、これらが一人も居ないチームはほとんど見られなかったといっていい。

今大会の時点でこの3キャラは、前衛の特攻型「ウォーリア」の羅漢堂、中距離で高い回避力と火力を誇る草陰、中～遠距離でこちらも高い機動力と、誘導性の高い武器でのけん制能力と爆発力に優れるレミー、と、全体的に火力が高めで個々の役割分担がしっかりした人気の組み合わせであった。次回大会までに、多くの調整が入り、新キャラも追加されることで、情勢は大きく変化するだろう。次回はどのような組み合わせが躍進するのか興味は尽きない。

なお、賞金のかかった大会ということもあり、非常に厳しいルールを設定していた本大会。その都合上大会への参加もできなかったチームも多い。しかし、いうなれば本大会は、スポーツにおける「賞金付きトーナメント」と同じようなものである。であるなら、たとえ自身が「プロ」でなくとも、「プロに近い意識」で大会の準備に臨み、結果を受け入れることも大事である。今回のことを糧として、ぜひ次回大会に生かしてほしい!!



当日枠の抽選で涙をのんだプレイヤーも多い。悲しい思いもしただろうが、ぜひ二回目の大会で活躍してほしい！

大会こぼれ話 [illegible] であった。一発勝負の大会において、その移動速度と体躯でどうしても事故が起こりやすい主水。大会向けでな[illegible]



ノリこなせ!　音楽のジェットコースター!!

GROOVE COASTER
グルーヴコースター

「スペースインベーダー」生誕35周年記念タイトルとして、「グルーヴコースター（アーケード版）」がタイトーからリリース決定！　この新感覚音楽ゲームの内容に、いち早く迫る!



グルーヴコースター（アーケード版）
■メーカー　：タイトー
■ジャンル　：音楽体感アトラクション
■操作方法　：専用演奏コントローラー
■稼 働 日　：2013年冬予定
■使用基板　：TAITO Type X Zero

Text：ちくわ

これをグリグリ動かして遊ぶのか!?

謎の新感覚コントローラー
BOOSTER（ブースター）でプレイ!?



iPhone版では指先だけの簡単操作で楽しめた「グルーヴコースター」だが、アーケード版では掲載した画像の、左右二つの「BOOSTER」を使って操作する。レバーやボタンとはまったく異なるコントローラーのようだが、これを用いた操作とはどのようなものなのか!?

グルーヴコースターとは？

iPhone版の『グルーヴコースター』は、2011年に配信が開始された音楽ゲームアプリ。タイトーのサウンドチーム「ZUNTATA」が贈る、数々のアーケードゲームやそのほかの作品の名曲が収録された、タイトーファンのみならずアーケードゲームミュージックファンなら決して見逃せない作品だ。

さらに音楽だけではなく、そのプレイ画面の美しさは必見。光とスクロールの演出で、曲とともにまるでジェットコースターのように通り過ぎていく背景が織りなす疾走感を、自機が指定位置に重なるたびに画面をタッチするだけの簡単操作で味わえる。また、マーカーが無い位置でも画面をタッチするとアドリブボーナスが多数見つかるという[illegible]込み要素も併せ持ち、幅広い層に人気を博した。

その人気の現れとして、世界最大のアプリ品評会「2011ベストAppエバーアワード」の「iOSミュージックゲーム賞」、ゲームキャスト「iPhoneゲーム大賞」ブロガー部門の第一位＆リズムゲーム賞第一位、「2011年ファミ通App編集部が選ぶベストゲーム〜音ゲー編〜」、「iTunes Rewind 2011」ベストゲーム・ベストサントラなど、数々の賞を受賞している。さらに翌年の2012年には、基本料金は無料で遊べる上に、新機能の数々とJ-POPなどの新曲を追加した新バージョン『グルーヴコースター ゼロ』も登場。今この瞬間も世界中で愛され続けプレイされている、最も注目を集める音楽ゲームアプリシリーズと言っても過言ではないのだ。



ジェットコースターのレールさながらの軌跡を描く[illegible]わえるのが本作の魅力だ。曲とともにめまぐるしく美しく展開していく画面に見入ってしまうこと請け合い！（左画面はiPhone版）

AC版とiPhone版の違いとは？

アーケード版とiPhone版との違いについては、前ページで紹介したオリジナルコントローラー「BOOSTER」が備わった、大画面の専用筐体でプレイできることのほかに、ここに掲載した一部の追加要素の表の通り、iPhone版には未収録の新曲や、豪華アーティスト陣の楽曲提供がある。特にアーティストはグルーヴの名に恥じない、音楽ゲームファン歓喜の面々ばかり！　今や一大人気ジャンルである『東方Project』の楽曲アレンジで有名なコンポーザーの参加やボーカロイド™曲の収録など、多岐に渡るラインナップからして、稼働後の展開にも大いに期待できそう！

AC版収録曲［J-POP］

JUMPER
Kick It Out
ノルニル
V.I.P
Bless you
Pray
ポリリズム
[illegible]
only my railgun

AC版収録曲［ボーカロイド™］

ワールズエンド・ダンスホール
magician's operation
マトリョシカ

AC版参加アーティスト

ARM(IOSYS)	[illegible]
Another Infinity	YMCK
CTO LAB.	DJ Laugh a.k.a. uno(IOSYS)
Masayoshi Minoshima	REDALiCE feat. Ayumi Nomiya



iPhone版の移植と思うなかれ。本作はアーケードという新舞台に合わせ、収録曲などあらゆる面でブラッシュアップされた、『グルーヴコースター』シリーズの新作だ。新コントローラー「BOOSTER」での操作と併せて、iPhone版プレイヤーも新鮮な気持ちで遊べるはず！

タイトーの本気度

『スペースインベーダー』生誕35周年でもあるこの2013年の記念作品ということだけあって、アーケード版『グルーヴコースター』へのタイトーの注力ぶりには要注目！　上記の豪華な楽曲やアーティストのみならず、『グルーヴコースター』の魅力である画面の美しさと疾走感が、アーケード版ではフルスペックの音響と大画面で演出される。その迫力は、iPhoneのプレイ環境とは比べるべくもない！

ゲーム内容についても、新コントローラーを導入した点からも分かる通り、iPhone版とはまったく異なる入力操作を導入するとのこと。iPhone版でも十分に疾走感が味わえた本作だが、アーケード版では大画面の迫力と新感覚の操作で、その規模が段違いになること間違いなし！　体と心を揺さぶるグルーヴと、実際にジェットコースターに乗っているかのような疾走感は、これまでどんなゲームでも味わったことがないものになるはずだ。

ジャパンアミューズメントエキスポ2013［JAEPO2013］に『グルーヴコースター』が実機出展（プレイアブル）決定!!

JAEPOって何？

各メーカーがアーケードゲームの新作を発表するゲームショー。従来は秋のアミューズメントマシンショーと冬のアミューズメント・エキスポの二つが開催されていた。[illegible]年1回の大規模イベントとして[illegible]！　その記念すべき「ジャパン アミューズメント エキスポ2013」の第一回は、来たる2月16日（土・一般公開日）に幕張メッセにて開催される。

そして『グルーヴコースター』が、早くもこのショーで実機出展されるとのこと！　[illegible]新コントローラー「BOOSTER」（ブースター）、そして[illegible]グルーヴと疾走感に、ぜひ実際に触れてみてほしい。

会場で体験してもらおう！



ショー当日、タイトーブースで『グルーヴコースター（アーケード版）』をプレイすると、左写真のオリジナルNESiCAがもらえる！　スペースインベーダーのマークがまぶしい、タイトーファン必携のアイテムだ。もちろん通常のNESiCAとして、他の対応タイトルでも使用可能。



新たな阿修羅を目指せ エリア大会開幕！

戦国大戦 1582 日輪、本能寺より出ずる



戦国大戦 1582 日輪、本能寺より出ずる
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋4ボタン＋トラックボール
■発売日：稼働中
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワークシステム：ALL.Net

阿修羅に宴！ 怒濤の展開を見逃すな！

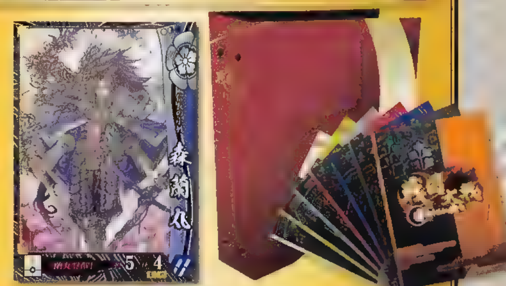
先月紹介した公式エリア大会「阿修羅への道 第弐章」がついに開幕！ さらに電影武将・宴の新カード追加など、次々と新要素が展開している本作。今月は、これらの要素をがっちり掲載していくぞ。新たな時代の流れに乗り遅れるな！



右記のオフィシャルバインダーでは、熱狂的なファンの多い【SS】上杉謙信の電影武将・宴も付録される！

戦国大戦 1582 日輪、本能寺より出ずる オフィシャルカードバインダー 2月7日発売

『戦国大戦 1582 日輪、本能寺より出ずる』専用カードバインダーが発売される！ 今回もカードリストやEXカードをはじめとした豪華付録満載の内容となっているぞ。



【EX】森蘭丸

【EX】森蘭丸の計略「蘭丸覚醒！」は排出版と同様に、戦場に居る織田家の味方の最大武力により、武力が上昇する。そして15以上の武将が居る場合は、追加効果として、【R】森長可の「人間無骨」のような「槍撃ダメージと槍の長さが上がり、敵を吹き飛ばす」効果のあるチャージ攻撃が可能となる。

eb! の通販サイト エビテンで受付中：http://ebten.jp/ar/

電影武将・宴に新カードが追加！

前回の電影武将追加・宴の武将の登場から約一カ月、早くも新たな電影武将専用の武将たちが追加されることになった！ 今回追加される武将の数は五人。どの武将も、新たに用意されたイラストで電影武将化されたものとなっている。今回追加の【R】初以外のカードは、先行配信分となり、期間内に入手できなくとも後ほど戦国屋で入手することが可能となっている。ここでは、これら五人の武将の性能をまとめて紹介していくぞ！ どの武将も、これまでその勢力に不足していたタイプの武将がそろっており、非常に魅力的な武将ばかり。相性の良い武将も紹介していくので、デッキを作る上での参考にしてほしい。



スタンプは一日1回プレイするとーつ、以降は10回ごとにスタンプを一つ獲得。8個目で初、12個目で先行稼働R、16個目でSRが獲得できる。



まずは、8個ためて【R】初をゲットしよう！



【SR】池田せん

スペックも特技も同コスト帯では非常に優秀。計略の武力上昇値は平均的で射程アップの効果はカード4分の3ほど。特筆すべきは射撃がヒットした敵を自身の方向へノックバックさせるように引き寄せる効果。相手の城ローテを一方的に崩すことも可能だ。ただし、突撃中の騎馬隊を引き寄せることができない点は注意したい。

相性の良い武将

【1.1SR】織田信長との相性は良好。最終局面の計略コンボで使用し、敵を逃さず、素早くせん滅できる。【UC】お玉との併用も面白い。

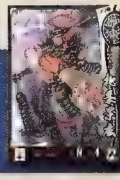




【SR】上杉謙信

コスト3としてはやや武力が低いが、特技が非常に優秀。計略は、陣の前に居る武将は陣の後ろに居る武将のコストが高いほど武力が上がり、後ろの武将は前の武将のコストが高いほど兵力の回復速度が上がる。コスト1の武将を後ろに配置するだけでもまずまずの武力上昇を誇り、全員前に配置した場合も「方陣」程の効果を発揮する。

相性の良い武将

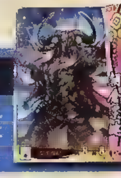
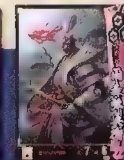
後ろに配置する武将は弓足軽が使いやすい。壁としても活用できる〈気合〉を持つ【C】山本寺景長が安定だ。武力要員は【UC】北条景広がオススメ！



【R】渡辺了

特技は無いが、浅井・朝倉家に不足していた武力8と及第点の統率力を持つコスト2の槍足軽。武力要員としてもデッキに組み込む価値はある。武力と兵力が上がる計略の効果は、戦場に居る朝倉家の武将のコストが高いほどアップする。この計略を主軸として扱うなら多めに朝倉家コストを入れる必要がある。

相性の良い武将

一武家で「暗黒魔境」デッキを組む際のもう一押しが欲しいときに頼りになる。残りを朝倉家の武将にしての「盟約の円陣」との併用も面白い。



【R】坂井与四郎

本願寺待望のコスト1.5の鉄砲隊で〈制圧〉を持つ武将が登場！

優秀な武将がそろうコスト帯でもしっかりと棲み分けができている。計略は武力上昇値が必要士気の割には高いが、代わりに兵力が徐々に下がり、範囲内の敵武将も武力を上げるデメリットを持つ采配。このコスト帯が持つ計略としては非常に優秀といえる。

相性の良い武将



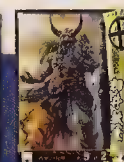

【R】鈴木佐太夫は、お互いにデメリットを持つが必要士気の割に破格の計略コンボが可能となる。兵力管理が難しいが【C】鈴木重秀とも共闘可能だ。



【R】戸沢盛安

二つの特技を持ちコスト3の武将として及第点のスペック。注目すべきは他家においてリスクを負うことなく安定した効果の采配を持つ点。その武力上昇の効果は、【SR】伊達政宗と同等で、効果時間も平均的な采配計略とほぼ同程度で扱いやすい。他家の特殊な陣形のフォローにも使いやすい計略だ。他家の新たなキーカードとなれる。

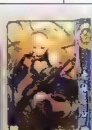
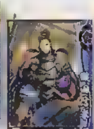
相性の良い武将

サブ計略要員として、超絶強化系を持つ武将を組み込むと応用力が高まる。また、高武力の騎馬の突撃を生かせる組み合わせもアリだろう。

相手を逃さす集中砲火 魅惑の三段撃ちデッキ

No.	武将名	コスト	兵種	武力	統率力	計略名(士気)
織 045	【1.1SR】織田信長	3.5	鉄砲隊	10	10	三段撃ち(6)
宴 009	【SR】池田せん	1.5	鉄砲隊	5	5	魅惑の銃弾(4)
織 067	【UC】織田信孝	1.5	鉄砲隊	5	4	鉄砲隊(3)
織 074	【C】津田信澄	1.5	槍足軽	5	4	呪縛の術(6)
織 051	【C】武井夕庵	1.0	槍足軽	1	5	分断の調略(4)



武力と鉄砲のリロード速度が上昇する「三段撃ち」に宴武将の【SR】池田せんを加えたデッキ。武力の高い鉄砲隊で大筒戦を仕掛けつつ、相手の足並みが崩れたタイミングで一気に攻め込む。武力の高い【1.1SR】織田信長と、特技〈気合〉を持つ【SR】池田せんは、計略を使わない通常時は意識して壁役もこなし、武力が心もとない槍足軽をフォローすることが重要だ。敵城へ直接攻城を狙える状況では、「三段撃ち」から「魅惑の銃弾」を重ねる。この際、相手が攻城妨害部隊を敵城に戻らせる場面で「魅惑の銃弾」を当て、無理矢理引きずり出し、リロードの早い鉄砲で各個に集中砲火を与えていこう。

オフィシャルカードバインダー付録

【宴】上杉謙信



オフィシャルバインダーの付録である【宴】上杉謙信は、過去登場した【SS】上杉謙信が節分をテーマにした衣装を身に着けたイラストの電影武将。計略効果はもとの武将と同様だが、わずかに効果時間が長く、一部台詞もオリジナル。

戦国大戦　エリア大会

阿修羅への道 第弐章

ROAD TO ASURA CHAPTER 2

「阿修羅への道 第弐章」開始記念 前回覇者ショートインタビュー

二回目となる公式エリア大会「阿修羅への道 第弐章」。今月は前回優勝者の主君たちに今大会への意気込みや注目カードなどを語ってもらった。

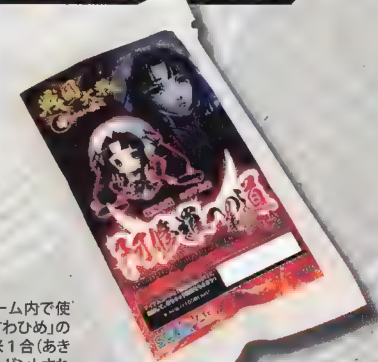
公式エリア大会「阿修羅への道 第弐章」開幕！

約一年ぶりの開催となった公式エリア大会「阿修羅への道 第弐章」。この大会は、全国を六エリアに分けたエリア内で優勝者を決定する、エリア完結型大会だ。今回、プレイヤー人口の多い関東エリアに「北関東エリア」が新たに加わった。

エリア覇者への道は険しく、まずは、早い場所では既に開催されている店舗予選大会を突破する必要がある。そして、各店舗の代表となったプレイヤーが2013年3月9日から開催される「エリア決勝大会」にて最強をかけてぶつかり合う！

予選・決勝ともにSEGAのアミューズメント施設で開催され、観戦も可能となっている。選手としての参加はもちろん、各エリアのトッププレイヤーたちが集うこととなるので、観戦だけでも十分に楽しめるイベントとなるはずだ。詳しい日程などは、下記の公式HPに詳細が出ているのでチェックしてほしい。

今回ここでは、前回の「阿修羅への道」で見事エリア覇者となった名主君たちの貴重なインタビューを掲載していくぞ。



参加者には、ゲーム内で使用可能な「ぷちすわひめ」の旗印付き「兵糧米１合（あきたこまち）」がプレゼントされる。ぜひ参加してみよう！

公式HPで最新情報を確認 <http://sengoku-asura.sega.jp/>

北関東エリア

大会での勝負強さに注目してください！（蒼龍主君）



蒼龍主君 プロフィール

『三国志大戦』時代から、大会での勝負強さに定評のある主君。独自のデッキ運用法も評価が高い。

――今大会の意気込みをお願いします。

蒼龍　自分が参加するエリアにおける最大の相手になりそうなのはドキドキ主君になると思いますが、個人的に相性が良いので、ほかに強力な相手がいなければ、かなり優勝の可能性が高くなると思います。ほかにも全国対戦で活躍している主君が多く参加されそうですが、自分でも大会には強いと自負しているので、勢いに乗れれば優勝も十分に狙えるのではないかと思っています。

――[illegible]

蒼龍　前回の阿修羅から使い続けている【SS】寿桂尼を主軸としたデッキを使おうと思っています。

――【SS】寿桂尼[illegible]

蒼龍　愛着というのもありますが、使い慣れていることと、デッキの運用方法も分かっていて気楽というのが一番の理由です。

――Ver.2.0で大きく環境が変化しました。ご自身のデッキ運用法も変わってきたのでしょうか？

蒼龍　前回の阿修羅の後も【SS】寿桂尼を使い続け、一時はランキングの150位までは上がったのですが、Ver.2.0で新しい槍撃になってからは苦戦しています。また、当時は少なかった【SS】寿桂尼デッキでしたが、次第に同じデッキを使う人が増えたことで対策手段を身に付けた人も多くなってきたのも、少々厳しくなってきた要素の一つです。ただ、これに関しては状況としては厳しいですが、うれしくもあります。なので、或椿＠大戦勢主君をはじめ、【SS】寿桂尼使いには頑張ってほしいと応援しています。

――今大会で対戦したい相手、または対戦したくない相手はいますか？

蒼龍　強い相手をすべて倒していただいた上でドキドキ主君と対戦したいですね。

――ほかのエリアも含め、気になる主君はいますか？

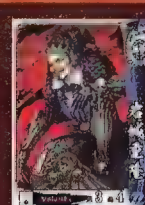
蒼龍　虎斗主君と或椿＠大戦勢主君を応援しています。特に虎斗主君は前回同じエリアで戦ったので、ぜひ頑張ってほしいです。

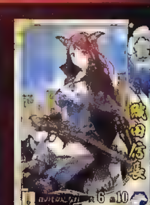
――[illegible]

蒼龍　二連覇したときは何か特別な賞品を用意してくれるのでしょうか!?　見に来てくれる方々も期待していてください！

蒼龍主君注目の武将カード

【C】岩城重隆はボイスで笑ってしまいプレイに集中できなくなったことがあります。特に落城時の「子供にはみせられないよ～」というボイスがお気に入りです。もう一枚は【2.0SS】織田信長です。魔王様は守ってあげたいですから、敵として出会ってしまったら攻撃することができるかどうか自信がありません（笑）。





関東エリア

流行デッキをいち早く見られるはずです（たつを主君）



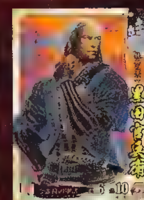
たつを主君 プロフィール
バージョンごとに、完成度の高いデッキを開発する頭脳派プレイヤー。最近は「イタリア帰り」が定着している!?

――今大会の意気込みをお願いします。
たつを　大会が開催されれば必ず参加しようとは考えておりましたが……。いよいよ阿修羅の称号が無くなってしまうときがきてしまったかといった心持ですね（笑）。
――[illegible]
たつを　自分が好きな【R】堀秀政を使おうと思います。環境や大会で流行しそうなデッキ対策といった理由は特にありません。
――[illegible]
たつを　一年の間に環境はだいぶ変わりました。一年前では、僕が最強だという自負がありましたが、現在はやり込み不足もあり、最強だとはいえません（笑）。ですが、大会となれば話は別で、全国ランキングに関係無く、だれにでも優勝するチャンスがあると思います。まあ、優勝できたらいいなといった軽い気持ちであまり気負わずに頑張りたいと思います。
――同エリアの注目プレイヤーは居ますか？
たつを　仁義なき青井主君や雲のジュウザ主君ですね。
――[illegible]
たつを　西日本エリアから天下無双主君が参加するとお聞きしたので、活躍を期待しています。あとは、現在注目しているというわけではありませんが、環境が大きく変化したVer.2.0以降では始めての大会なので、今大会で新たに芽を出すプレイヤーが現れるのではないかと期待しています。
――大会の参加者や観戦者にメッセージをお願いします。
たつを　ぜひ、僕の使うデッキに注目してください。環境に合わせた強いデッキを組みますので、流行デッキをいち早く見られるはずです。また、見に来ていただける方は、ぜひ普段のプレイの参考にもしてもらえたらなと思っています。
――[illegible]
たつを　もし優勝予想をしている方がいらっしゃいましたら、関東は僕にしておいてください（笑）。

たつを主君注目の武将カード

一番は【2.0SR】前田利家です。現状、最強であることは間違いないです。対策を立てて挑みますが、簡単にはいかないでしょうね。使ってみたいのは【SS】黒田官兵衛です。炎のシュレン主君が使っているところを見て、面白そうだなと思いました。それに黒田官兵衛は自分の好きな武将でもあるので使ってみたいですね。





東海エリア

今回も今川家で優勝します！（Brahe主君）



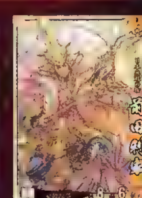
Brahe主君 プロフィール
前回の大会では万全の対プレイヤー対策を披露し、見事勝利を収めた。今回もその頭脳プレイに注目が集まる。

――今大会の意気込みをお願いします。
Brahe　阿修羅の称号がもうすぐ使えなくなるのかといったさみしさがありました（笑）。けれど、次の大会が開催されるなら必ず参加しようと思っていました。自分は東海エリアからの参加で、関東や関西エリアのような激戦区ではないと思いますので、優勝のチャンスはあると思っています。
――[illegible]
Brahe　前回同様、今川家デッキを使う予定です。あれから、現在まで基本的にはずっと今川家単のデッキを使っています。
――前回の大会[illegible]戦]印象は変わりまし[illegible]
Brahe　あれから1年の間にいろいろなカードが追加されたり、また戦場の拡大や槍撃、鉄砲のリロードなどのシステムが変化するなど、驚きの連続でした。特に槍撃の変化は、カードを素早く動かすようなプレイスタイルではない自分にとっては影響が大きく、現在の環境には、まだ慣れていない気がしています。槍撃の成功頻度は日によってまちまちで、調子の良い日と、悪い時とでムラがあり安定していません。『戦国大戦』に対するモチベーションに関しては阿修羅の称号を獲得して以来、高いままですので、今回もの大会も負けらないといった感じです。
――[illegible]
Brahe　前回の大会で対戦したセシル主君やうたてめぐり主君は今もランキングで上位を維持していますので、対戦となったらキツイなと思います。そして、全国大会にも出場していたアゴなしゲン主君は、別のゲームをしていると思わせるような上手なので、対戦したら勝つ自信はありませんね（笑）。
――ほかのエリアで気になる主君はいますか？
Brahe　仁義なき青井主君ですね。全国ランキングでも1位ですが、まだ大会での優勝実績がないということで今度こそ期待しています。
――[illegible]
Brahe　ランキングに入って居ないので、強気な発言は控えようかと思いますが、今回も阿修羅の称号を獲得して関東（※）に持って帰りたいと思います。

Brahe主君注目の武将カード

自分も使っていて心強いカードといえるのが【R】庵原忠胤です。速度上昇効果のある計略が少なかった今川家にとっては革命的な一枚なのではないかと思います。相手に使われた際の驚異となるのは【2.0】前田利家ですね。強力な槍撃が鉄壁の守備となり、逆転が困難になってしまいます。





（※現在Brahe主君は関東に在住）。

関西エリア

まだかまだかと待ちわびていました！（劉裕主君）



劉裕主君 プロフィール

前回の大会では武田家の【SR】啄木鳥戦法を中心としたデッキで見事阿修羅を手にした。全国大会二位の実力者でもある強豪。

――今大会の意気込みをお願いします。

劉裕　まだかまだかと待ちわびていました！　二連覇してもう一度、阿修羅の称号を手にしてやるぞといった気持ちです。大会が決まったときには必ず参加すると決めていました。大勢の人が集まり、その前でプレイするので、緊張感がありますし、いつもとは違う『戦国大戦』ができるので大会は好きですね。

――[illegible]

劉裕　今使っている【SS】上杉謙信（車懸りの陣）デッキを使おうと思います。采配や陣形といった計略が好きなのですが、その中でもかなり強い部類に入りますし、何より上杉謙信という武将が好きなので、今使っているデッキはかなり自分にあったデッキかなと思っています。このデッキで勝てたらうれしいですね。

――同じエリアでライバルとなる主君は居ますか？

劉裕　いないです。必ず僕が優勝します（笑）。

――ほかのエリアで気になる主君はいますか？

劉裕　やはり、同じ阿修羅の称号の持ち主として西日本エリアの魔法のランプ主君と関東エリアのたつを主君ですね。あとは全国ランキング1位の仁義なき青井主君と2位の馬龍☆主君です。関東エリアではこれだけの実力者が集中していますので、どういった展開になるのかがとても気になります。

――[illegible]

劉裕　一枚はランカーの使用率も高く、猛威を奮っている【2.0SR】前田利家ですね。もう1枚は、今、個人的に一番危険視しているカードが【R】今川氏真です。計略の「蹴鞠シュート」は最も使える計略の一つなのではないでしょうか。全国のカード使用率ランキングでは圏外ですが、ランカーの使用率はかなり高いカードですね。

――そういったカードへの対策はどうしますか？

劉裕　そうですね、今はまだ決まっていませんが、大会までには対策を練っておきたいと思います。大会ならではの秘策も検討中です！

――[illegible]

劉裕　全試合を落城させて勝ちますので、見ていてください！　大会に来ていただけた方や、観戦してくれた方に魅せるプレイができるように頑張ります。応援をよろしくお願いします。

劉裕主君注目の武将カード

【2.0】前田利家は、みなさん同じ考えかと思いますが本当に強いと思います。後は僕が陣形を使っていることも影響していますが、【R】今川氏真「蹴鞠シュート」は足の遅いデッキを使っている人には天敵です。槍足軽がもとの位置に戻るのに計略が切れてしまうことがあるくらいの距離を飛ばすのは厳しいですね。





西日本エリア

必ずあのときの雪辱を晴らします！（魔法のランプ主君）



魔法のランプ主君 プロフィール

試合序盤から勢い良く攻めるプレイスタイルでファンも多い名主君。今回の大会では使用デッキにも注目が掛かる。

――今大会の意気込みをお願いします。

魔法のランプ　全国大会「天覇への道」で見事「第六天魔王」の称号を手にした盈燈主君と同じエリアとなるかと思いますが、必ずあのときの雪辱を晴らし、阿修羅の二連覇を達成したいと思います。二度の敗北はありえません！

――[illegible]

魔法のランプ　現在使っているデッキを使う予定です。【SR】最上義光の計略「羽州狐の知謀」でよく使われている【2.0SR】前田利家の計略「豪放磊落」を封殺しつつ、【R】綾姫の計略「慈愛の陣」で兵力を回復し大筒戦を仕掛ければ利家デッキとも対等に渡りあえるはずです。今大会でも利家デッキを使うプレイヤーは多いかと思うのでこのデッキが一番、大会に適しているかと思います。

――同エリアの注目プレイヤーは居ますか？

魔法のランプ　何人もいますが、中でも注目は最近プレイ頻度が高くなってきている天下無双主君です。彼とはよく一緒にプレイしてきましたが、全国対戦での対戦成績では三割くらいの勝率かと思います。それくらい人間相性が悪いので、願わくば、僕の代わりにどなたかが彼を倒していただけるとうれしいですね。もちろん、第六天魔王の盈燈主君も大本命ですし、かなりの強豪がひしめいていると思います。地方とはいえども、東京などプレイヤーが多い地域に負けないくらいの盛り上がりとなることを期待しています。

――ほかのエリアで気になるプレイヤーはいますか？

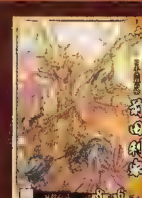
魔法のランプ　同地域で、一緒にプレイすることも多い劉裕主君を応援しています。彼は前回と同じく大阪エリアからの参加となるかと思いますが、「阿修羅」の称号を手にした者同士、二連覇を達成してほしいと思います。

――大会の意気込みをお願いします。

魔法のランプ　「天覇への道」ではあれだけ強気な発言をして負けてしまったので、今回は強気な発言は控えておこうと思います（笑）。ここで強気な発言をして負けようものなら、それこそただのピエロになっちゃいますからね。とにかく頑張るとだけ宣言しておきます（笑）。

魔法のランプ主君注目の武将カード

やはり【2.0SR】前田利家は要注意ですね。おそらく上位陣のだれもがそう思っているかと思います。個人的には【SR】伊達正宗、【SR】伊達成実を始めとした伊達家が入ったデッキがキツイです。対処法は今のところ見当たらず、ただただマッチしないことを祈るばかりです。





戦国大戦界 THE SENGOKU TAISEN WORLD 凱旋記

第一回

今回は「戦国大戦界 生祭」メインMCの立花慎之介さんのコラムを掲載！ 現在の使用デッキは!?

リレーコラム第一回：立花 慎之介

最近は鉄砲メインです

「戦国大戦界 生祭」も気がつけば1年以上継続した番組になってました。これは本当に凄いことだと思います。プレイヤーの皆さんがガッツリ支えてくれている結果かなぁ〜ってしみじみ思います。

まぁそんな生祭、ランカーさんも様々な方がいらっしゃいます。が！ 一年やってくると違いますね！

みんなカメラ慣れしすぎっ！ 特に青井さんはカメラワークを考えて行動しすぎっ（爆笑）。アレには脱帽ですよ。

そして我々声優陣も男性女性含めたくさん参加してます。その中でも毎回神が降りてくるえだおン!! 最高ですね☆

ここ数回出現する「キレ芸」あれはホント面白い!! 勝氏さんが超気に入ってます（笑）。

でかね、あの自由人達をまとめるの――結構大変なんだぞ（苦笑）

さてさて最近の僕の「戦国大戦」はというと、鉄砲メインでデッキ組んでます。やっぱり岐阜生まれなので信長がどうしても気になっちゃうんですよね。で、鉄砲の仕様が若干変わったこともありここ最近のお気に入りは「三段打ちの信長」さんです♪



撮影：立花慎之介



撮影：立花慎之介

でも……あの人……コスト重すぎて……ほかのはどうしたら良いかめっちゃ悩んでますが――

え？黒田官兵衛!?

SEGAさん…もうちょっと、弓強くして――

お願いだからっ――――。



立花慎之介

4月26日生まれ。アクセルワン所属。岐阜県出身。A型。声優として活躍する一方で、ユニットELEKITER ROUND 0の一員として音楽活動も行なう。主な出演作は、アニメ『いつか天魔の黒ウサギ』（鉄大兎）、『イナズマイレブン』（立向居勇気）ほか。

次回の「戦国大戦界 生祭」は2月18日（月）夜放送予定！ お楽しみに！

毎月気になる要素を攻略！

戦国兵士訓練所 第二章

士気の基本を学べ！

今回は士気の基本に付いて勉強していこう。初心者には少々難しい要素も含まれるが、これらを意識することで、きっと今後の上達への近道となるはずだ！

その壱 使える士気は約25

計略を使用するために必要となる士気。基本的に時間の経過とともに溜まる仕組みで、約4カウントで一つ増え、特殊な条件が入らなければ一試合に使用可能な士気は約25となる。そこから試合開始時に士気が増えた状態でスタートすることが可能な特技〈魅力〉や、各種計略の変化による数値を考慮し使用可能な士気を導きだそう。

次にデッキ登録時に意識したいのが、最大士気ボーナス。これはデッキ内の武家が少ないほど多く獲得可能で一武家のみのだと最大士気が12となる。最大士気は多ければ多いほど計略コンボや、士気の温存などで恩恵を受けるが、計略や兵種のバランスなどで二武家以上を採用したデッキももちろん有効。その際は、必要士気の少ない計略や、効果時間が長い計略を採用したい。

その弐 士気の使用法をイメージ

デッキを作る際や試合前など、試合での士気の使用法をあらかじめイメージすることも重要だ。例えば、【SR】上杉景勝の「義のもとに」を中心にデッキを組む場合、必要士気が7と高いので、全てこの計略を使用したとしても最大で三回の使用が限界となる。さらに、統率力を上げると武力の上昇が高くなるという特性を持つので、必要士気4の計略「愛のために」を持つ【SR】直江兼続を選択。すると、この計略コンボは7+4=11の士気を使用するため、一試合で二回使用したい場合は、このコンボ以外の場面で使用可能な計略は士気4ほどの計略のみとなる。

このように使用法を事前にイメージし、デッキ構築や試合展開をその場しのぎでは無く、計画的なものとすることが上達への近道の一つといえる。

その参 相手との士気差を作れ！

大会の実況や「戦国大戦界 生祭」などでも耳にすることが多い「士気差」という単語。これは、文字の通り、相手の士気の差を表す。例えば相手が必要士気7の計略で攻め込んできた場合に、必要士気5の妨害計略でその攻めを防いだ場合は、「士気差は2」となる。基本的に使える士気が相手とほぼ変わらない本作では、このような駆け引きが重要となる。特に守りに特化した武将を一枚でも加えるとそれらを作りやすい場合が多い。

そのためには相手のデッキの計略が士気をいくつ消費して使用されたかを把握している必要があり少々ハードルは高いが、まずは対戦でよく見る計略から覚えていけば、きっと意識が変わるはず。公式サイトや戦国大戦.netで使用率の高い武将の計略をチェックし、戦に備えよう！



KONAMI Arcade Championship 2012

優勝者が一堂に会したグランドフィナーレ

今年も各タイトルで熱戦が繰り広げられた本大会。ここではBEMANIシリーズ各タイトルの優勝者コメントとスペシャルライブの模様をお届けしよう!



MADOKA

beatmania IIDX 20 tricoro

――優勝した感想をお願いします。

大会に臨むにあたり計算を重ね、おおむね計算通りの結果になったと思います。唯一間違っていたことは自分が優勝したことでした。こうなるはずではという感じですが、やはり優勝はうれしいですね。

――上達のコツとは？

まずはうまい人のプレイを参考にすること。そして得意な楽曲や譜面など、自分の持ち味をいち早く発見し、それをひたすら練習することだと思います。

――次の大会に向けての意気込みは？

大会への参加はこれで最後にしようと思っています。自分よりもレベルの高いプレイヤーが大勢いると思いますので、そういった方が決勝でより高レベルな闘いを繰り広げてくれればうれしいです。

――読者に向けて一言お願いします。

以前は読者としてDOLCE.さんのインタビューを読む立場だった自分が、今この場に居られるのだから、きっとだれにでもチャンスはあると思います。ぜひ皆さんも諦めずにチャレンジしてください。



II-L-Y

jubeat saucer

――優勝した感想をお願いします。

まだ優勝という結果に納得できていません。というのも、実力で優勝できたというより「大会慣れ」していたから、なんとか優勝できたに過ぎないと思うからです。本当は僕よりも、もっと実力があるプレイヤーが大勢いたと思います。

――上達のコツとは？

自分ができない部分を把握することですね。ミュージックバーを生かしてミスしている部分を確認し、そこからミスしている部分を無くし、リズムのズレによるGREAT判定を無くす。そうしてオールイエローを目指すのがいいと思います。

――読者に向けて一言お願いします。

BEMANIシリーズは自分のモチベーションが命です。「うまくなりたい」、「楽しみたい」といった気持ちで成り立っているゲームだと思います。楽曲が追加された時や譜面が追加されたときはモチベーションを上げるきっかけになると思いますので、好きな楽曲や譜面を見付けて積極的にプレイしていきましょう！



A.N.C.B.

REFLEC BEAT limelight

――優勝した感想をお願いします。

前回は一回戦で負けてしまい、そのときから、次は必ず勝つという意気込みを持ってひたすらやり込んできましたので、優勝という結果は最高にうれしいです。

――『リフレク』の魅力とは？

ほかのタイトルとは違い、1対1で対戦し、対戦前後にシンボルチャットで対戦相手とコミュニケーションを取ることができるのが特徴的だと思います。そのほかにも、twitterとも連動しているおかげで、連絡を取り合う方法が充実していますので、相手と自分の実力を意識したり、互いを刺激し合えるのが魅力ですね。

――上達のコツとは？

まずは曲ごとの判定ラインなどをいち早く調べることですね。そこから一番GREAT判定が出しやすいリズムを覚えていき、徐々にJUST判定の精度を上げていくように練習していくといいと思います。

――読者に向けて一言お願いします。

来年も必ず出場し優勝を狙います。皆さんも僕を倒す意気込みで参加してください！



DanceDanceRevolution X3 VS 2ndMIX

——優勝した感想をお願いします。
やっと勝てたという思いです。最大のライバルである前回優勝者のBROSONI.君に勝てたのが一番うれしかったです。

——『DDR』の魅力とは？
いろいろな遊び方ができることが最大の魅力だと思います。例えば、難しい曲をクリアするだけではなく、ノート数の少ない曲をいかに正確に踊れるかといった遊び方が浸透していることが魅力ですね。

——上達のコツとは？
反省するということですね。自分のミスがなぜ起こったのかを分析し、すぐに実行に移すことが上達のコツだと思います。

——プレイ頻度について教えてください。
時期にもよりますが、最大でも二日に一回のペースで練習します。あまりやり込むと疲労がたまってしまうので、連日の練習は避けるようにしています。

——読者に向けて一言お願いします。
これからもBEMANIシリーズを楽しんでいきます。皆さんも一緒に楽しんでいきましょう！



pop'n music 20 fantasia

——優勝した感想をお願いします。
前回の優勝に続いて今年も優勝し、二連覇を達成することができました。そして、その優勝した瞬間から、次回があるならば三連覇を狙いたいと思っていました。

——『ポップン』の魅力とは？
たくさんあります。楽曲も好きですし、リズムに合わせてボタンをたたくことも気持ちいいです。その中でも僕が一番の魅力を感じるのは、キャラクターや筐体といった『ポップン』のデザイン性です。とても魅力的なデザインだと思います。

——次回こうしてほしいといった点は？
一部の地域にプレイヤーが集中し、実力者なのに決勝の場に立てないプレイヤーが大勢いたと思います。特に関東などの激戦地区では全国出場枠を増やしてくれたらうれしいですね。観る側の立場としてもその方が面白くなると思いますしね。ぜひ皆さんで楽しみましょう！

——読者に向けて一言お願いします
三連覇に向けて頑張っていきます。皆さんも僕を倒す勢いで挑んでください。



GuitarFreaksXG3

——優勝した感想をお願いします。
もちろん努力もしてきましたが、げん担ぎにこだわったのが一番の勝因です。今回も大会前にカツ丼を食べてました！

——『GuitarFreaks』の魅力とは？
本物のギターが弾けなくても気軽にプレイできるのが一番の魅力だと思います。みんなで楽しめる部分や難しい曲を綺麗に弾けた時の達成感も大きな魅力です。

——上達のコツとは？
何度もプレイして回数を増やすよりも、1曲に集中してプレイするのが大事だと考えています。集中してやれば少ないプレイ回数でも上達できますよ。

——今後の大会に期待することは？
『DrumMania』などとのセッション部門があったら楽しいかもしれませんね。

——読者に向けて一言お願いします。
初めてプレイすると難しく感じると思いますが、大切なことは長く続けることです。うまい人のプレイを見て参考にし、自分なりに工夫して取り入れて、何よりもみんなで楽しくやることが一番の秘訣です。



DrumManiaXG3

——優勝した感想をお願いします。
前回の雪辱を晴らそうと必死になった大会でしたので、とてもうれしく思います。もちろん、皆さんからのたくさんの応援や友達からの声援が糧となり、優勝という結果が出せたのだと思います。

——『DrumMania』の魅力とは？
昔のVシリーズに比べて音の臨場感が進化していますね。たたくレーンやワイディングの種類が増えたことなどプレイのやり応えが増し、より魅力的になっています。

——上達のコツとは？
一曲に集中しますが、僕は毎日やり込むのではなく、一度プレイしたらしばらく時間を置きます。毎日練習すると作業化してしまうこともあるので、時間を置いて「プレイする楽しみ」と「プレイしたいというモチベーション」を維持していくことを心掛けています。

——読者に向けて一言お願いします。
見た目から難しそうに思えますが、楽曲も多くて初心者でも楽しめるゲームだと思います。気軽に始めて楽しんでプレイしていただけたらと思います。



SOUND VOLTEX BOOTH

——優勝した感想をお願いします。
海外からの参加だったのですが、素直にうれしいです。このゲームは初めて自分に合っていると思えたタイトルなので、優勝できたことはとても運命的でした。

——『SOUND VOLTEX BOOTH』の魅力とは？
ほかのタイトルには見られない特徴的なデバイスが魅力的だと思います。

——上達のコツとは？
一つの曲を自分が納得できるまで、とことん練習することだと思います。

——日本のゲーム環境についての感想は？
ボタンを押すタイミングにズレを感じましたが、日本ではつまみに滑り止めが貼ってあったりとプレイしやすいです。また、韓国にはゲームセンターが少なく、日本に比べて環境も良いとはいえません。日本では女性プレイヤーも多く見られましたし、プレイヤー層が幅広いことも韓国との大きな違いだと思います。

——読者に向けて一言お願いします。
アーケードはまだまだ発展していくと思うので、これからも頑張っていきたいです。

DanceEvolution ARCADE



——優勝した感想をお願いします。
今大会からの参加タイトルということもあり、どういった大会になるか分かりませんでしたが、練習を重ねてきたので優勝できたことは素直にうれしく思います。
——どういった練習をされてきましたか？
ひたすらプレイしました。特にパフォーマンスには全く自信が無く、ダンスも素人でしたので、付け焼き刃ではありますがダンススクールなどに通いました。
——『DanceEvolution ARCADE』の魅力とは？
音楽に合わせて踊るというのは言葉が通じなくても楽しめるものだと思います。そこにスコアというゲーム性を持たせた面白さは、まさにいいとこ取りだと思います。
——上達のコツとは？
体のクセなどもありますが、うまい人のプレイを見るのが一番だと思います。
——読者に向けて一言お願いします。
今大会のファイナリストにも、始めてから一カ月という方もおられましたので、今から始めても次の優勝を狙えると思います。ぜひ楽しんでプレイしてみてください！

BEMANI Master 部門



——新部門で優勝した感想いかがですか？
新設されてまだだれも到達していなかった地点に辿りついた。その一人目になれたのはとても光栄で誇りに思っております。
——BEMANIシリーズの魅力とは？
上達に向けて練習する過程で、自分の好きな音楽を選んでプレイができるのが魅力です。一石二鳥といった感じですね。
——上達のコツとは？
自分の中では「練習すると決めた週間」と「そうでない週間」があります。やるぞと決めた週間においてはガッツリと練習し、そうでない週間では楽しんでやるようにメリハリを付けてプレイしています。
——BEMANIシリーズの魅力とは？
楽曲やゲーム性など、たくさん魅力がありますが、プレイヤー同士が近くに感じられるところも魅了の一つだと思います。今後はさらに近く感じられるようなゲームになっていってほしいなと思います。
——読者に向けて一言お願いします。
とっても面白いゲームなので、もっとガンガンプレイしていきましょう。



グランドフィナーレの最後は BEMANI コンポーザーによる豪華イベント

KAC スペシャルライブ

前回同様今回もグランドフィナーレの最後にはBEMANIコンポーザーたちの豪華スペシャルライブが披露された。ステージには20名以上ものBEMANIコンポーザーが次々に登場し、KACの対象となった14タイトルの楽曲を流れるように演奏。中にはここでしか聴けない曲や生演奏が初めてだった曲などもあり、会場のファンから大きな声援が上がっていた。ライブは終始盛り上がり、KACのフィナーレを華やかに彩った。

2ndアルバム「天庭」 発売記念インタビュー



あさき

天庭という物語に籠めたあさき氏の想いとは

あさきプロフィール

作詞作曲編曲、そしてギター、ベース、シンセほか、鍵盤楽器などの演奏を割りと一人でこなす超おじいさん。猫と車とギターさえ用意してあげればあまり小言は言いません。

——完成した今のお気持ちはいかがですか？

あさき　アルバムとしてはいい物が出来たと思っています。でもその反面、正直な気持ちを言えば、やりきったとはいえない部分もあるかもしれません。

——それは一体どういうことでしょう？

あさき　制作中に抜いてしまった楽曲が結構あるんです。もっと攻めた楽曲もたくさん入れようかなと思っていたのですが、それを止めてしまいました。

——なるほど。

あさき　そこで、じゃあどの楽曲を抜くのかと考えたときに、今回は派手め、というか、激しめの楽曲を抜くことにしました。それが入っていれば、特に昔から聞いてもらっている人にも違和感無く満足していただける作品になったかとは思いますが、このアルバムに関しては、そういう曲に対して「だからどうした」みたいな気持ちが強くなっちゃって。だから、アルバムというものを「過去の集大成」という意味で考えると、やりきってはいないのかもしれませんね。ただ、純粋に「作品」としては突っ切ってはいます。やりきり過ぎてますね（笑）。

——すると、どんなアルバムにしようと制作されたのでしょうか？

あさき　最初のころはただ、漠然と「テーマは愛にしよう」とだけ考えていました。やろうと思ったことはそれだけでしたね。「ひとへの愛」に満ちたものにしたかった。

——楽曲は全体的に暗めの印象を受けました。

あさき　そうですね。でも、内容はネガティブなものではないですよ。本当に。

——そんな暗さの中に愛があるアルバムですが、アルバムの中で難産だったり思い入れの強い楽曲はありますか？

あさき　これは全曲にいえますが、どれも本当に尺が長くて短くすることが大変でした。特に「まほろば教」。これは「鬼言集」が前身となっており、フルだと18分くらいある結構な大作でしたが、さすがに長過ぎると思い短くしました。ほかの楽曲もそういった感じで短くしています。

——では特に思い入れのある楽曲というと？

あさき　やはり「天庭」ですね。実はアルバム制作中に体を壊してしまい、その間、活動停止していたのですが「天庭」だけは完成していたので、療養中にもずっと聴いていました。最初に取り掛かった曲でもあり、アルバム制作の最後にもう一度、手を加えたということもあるので、本当に深い思い入れがある楽曲となっています。

——あさきさんから、このアルバムのこういうところを聴いてほしい、という部分はありますか？

あさき　全収録順の通りに最初から通して聴いてほしいです。「天庭」、「まほろば教」、「魚氷に上り耀よひて」、「生きてこそ」、「其曰く教外別伝をして」。これらすべてが「天庭」なんです。そのほかの「愛のかたち幸せのかたち」や「ほしふりの果て極東史記より」などは「天庭」の中の話であり、「天庭」の中の視点が変わったところにいる人たちの短編集みたいなものです。これは歌詞を見てもらえれば分かるかもしれませんね。

——その歌詞について、アルバムで何か変えた部分はあるのでしょうか？

あさき　普段は結構エグイ内容の歌詞を、表現方法を変えてぼかしてみたりしてますが、今回はそういうのをほぼ止めてます。

——何かきっかけがあったんですね。

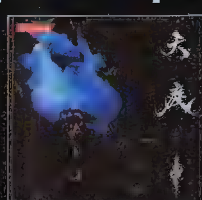
あさき　特に無いですよ。とりあえず「いろいろぶっ壊そう」というのがあって。常に自分が作ってきたものを壊していきたい。それが悪ければぶっ壊すし、良ければいいでまたぶっ壊すし（笑）。あと今回は、難しい言葉を並べて、詩として完成度の高いものを出すよりも、「人の、心の叫びみたいなものをそのままを出そう」と思いました。だから歌詞がすごく稚拙で、一見支離滅裂な部分もあります。それも含めて「人間の本質」みたいなものが出てるんじゃあないかなと思います。ある局面において、だれもが思うであろうこと「そのまま」を書いたつもりです。でも、これは決してネガティブだったりポジティブだったり、そういうことではないんですよね。「それだけ」っていうか。そこに大それたメッセージは無いです。「ひとと、愛のかたち」を書いただけ。僕はネガティブな人やネガティブなだけの作品は好きではないので、この作品を、ネガティブでサイコパスな作品である、という捉え方だけはしてほしくありませんし、そのつもりは一切無いです。その逆を伝えたいのです。

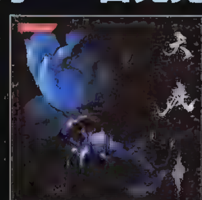
——ではそのアルバムを待ち望んでいたファンの方々に向けて最後に一言お願いします。

あさき　「お待たせして大変申し訳ありません」という気持ちでいっぱいです。でも、確実に今のあさきというものを表現しているつもりですし、満足していただけるかと思います。くれぐれも楽曲を飛ばさずにお聴きいただけますようにお願い致します。

あさき 2ndアルバム「天庭」2013年1月30日発売

ファンが待ち望んだあさき氏の2ndアルバムがついにリリース！　BEMANIシリーズに収録された楽曲のロングバージョンはもちろん、オリジナル楽曲も収録。さらに、初回限定盤にはオリジナルミュージックビデオを収録したDVDも同梱されている。また、アルバム発売を記念したイベントも開催されるので、興味がある人はコナミスタイルをチェックだ！





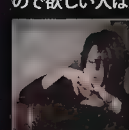
あさき／「天庭」　発売日2013/01/30　発売元KONAMI
画像左通常版／画像右限定版

購入特典アナザージャケット

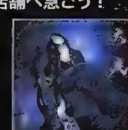
購入特典ではあさき氏本人が飾る「アナザージャケット」が付属。4種類あるが、販売店舗によってそのデザインが異なる。数量限定なので欲しい人は店舗へ急ごう！



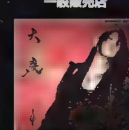
一般販売店



文教堂



コナミスタイル



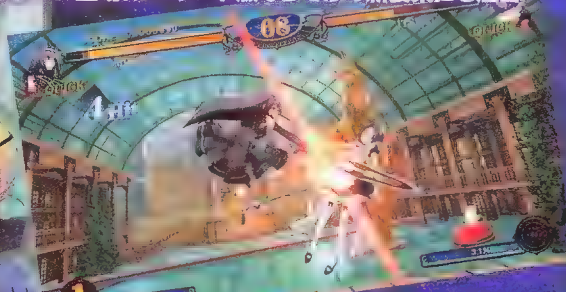
タワーレコード

EXTRA　インタビューには掲載しきれなかったが、あさき氏の今年の抱負を聞いたのでここで紹介しよう。あさき氏の今年の抱負は「もうちょっとショートタームで作品をさくさくっと皆様にお届けできるようにしていきたいですね。ここのところBEMANIシリーズの楽曲をあまり制作していないので、適度に頑張ろうかなって思っております」とのことで、期待感も高まる。今年はあさき氏の動向にも要注目だ！





遊びやすさと奥深さを両立した2D対戦格闘ゲームとして人気を博した「ファントムブレイカー」が、ゲームセンターに登場。アーケード版ならではの新要素にも注目!



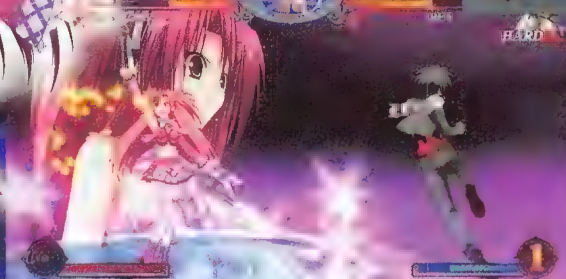


ファントムブレイカー アナザーコード
■メーカー：DELTA FACTORY
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発売日：未定
■使用基板：RINGEDGE2

AC版「ファントムブレイカー」始動!

人気イラストレーターの鈴平ひろがデザインしたキャラクターたちに、豪華声優陣が躍動感溢れるボイスを吹き込んだことで話題と人気を呼んだ、萌えて&燃えられる格闘ゲームがアーケードに登場。多彩な必殺技とシステムを使い分けて戦う、そう快感溢れるバトルの開幕は今春！　第一報となる今回は、本作の肝となる要素に加えて、初公開となるアーケード版ならではの新要素も紹介。2012年12月に秋葉原で開催されたロケテスト参加者たちの熱いコメントにも注目だ。





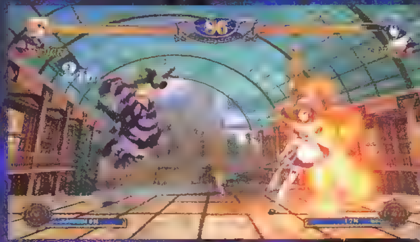


キャラクター決定後に選択する"スタイルセレクト"によって、技の性能や使用可能なシステムが大きく変化。従来の格闘ゲームに比べて1キャラクターあたりのやり込み要素が多いのも魅力だ。

技と力をぶつけあう熱いバトルを楽しめ!

簡単な入力で派手な技を繰り出せる

2D格闘ゲームの必殺技というと、複雑なコマンド入力を要求される作品がほとんど。必殺技コマンドを覚えたら連続技の練習をして……となると初心者にとってはあまりにハードルが高いジャンルになりがちだ。しかし、本作では、必殺技はもちろん、すさまじい威力を誇る超必殺技まで、レバー1方向＋ボタンの操作で繰り出すことが可能。例えば、主人公の美琴で、飛び道具を繰り出したければ➡＋必殺技ボタン、対空迎撃技を繰り出したければ⬇＋必殺技ボタンでOKなのだ。





本作で最も難しいコマンド入力は、レバー1方向＋ボタン同時押し。アクションゲームを遊んだことのある人なら、少し触るだけですべての必殺技を繰り出せるようになるはずだ。

必殺技のコマンドは簡単だが、キャラクターの動作と用意されたシステムは多彩。必殺技の多くは空中でも繰り出せるため、さまざまな駆け引きが発生するのだ。

相殺を軸としたスピーディな試合展開

本作の攻防の肝となるのが、技と技をぶつけることによって発生する“相殺”。意図的に相殺を起こすことによって、ケズリを防止しつつ、各種ゲージをためることが可能なため、防御時もガードに徹するのではなく積極的に相殺合戦に持ち込むのが勝利の秘訣！





ガードで凌げない場面は、大技で暴れまくれ！

NEW ACならではの対戦バランスに！

『ファントムブレイカー』は、家庭用版でも何度かアップデートが実施されてきたが、本作はそのどのバージョンとも違うアーケードオリジナルバージョンとなっている。家庭用で本作をがっつりやり込んだ人でも、一味違った新鮮なバトルが楽しめるのだ。



NEW まさかの新キャラクター参戦！



本作では、アーケード版ならではの新キャラクターの参戦も予定されている。家庭用版にはいない、完全新規のキャラクターになるとのこと。外見や性能など、現時点では一切が不明だが、続報が入り次第、本誌でその情報を詳しく紹介するぞ！

ロケテスト参加者の声

2012年12月に秋葉原で開催された、ロケテスト参加者たちの声をご紹介。家庭用からの“ガチ”プレイヤーの意見にも注目だ。

●『ファントムブレイカー』を遊ぶのは今日が始めてですが、必殺技が簡単なコマンド入力で出せる格闘ゲームという大胆な作りに驚きました。それでいて手抜きを感じさせない作り込みを感じます。キャラクターも魅力的なので、まず家庭用版で練習してみます。（埼玉県／ゆずはし）

●テンションゲージや根性補正など、運の要素が強い仕様もありますが、そういった普通の格闘ゲームとかなり違う所こそ『ファントムブレイカー』の良さなので個性は失わないようにしてほしい。ロケテストは家庭用の1.00verに近いゲーム内容だったので、本稼働では目新しい変更が入ることに期待しています。（東京都・しゃんでりけ）



家庭用含む"強技"クラッシュ特集!

鉄拳 TEKKEN UNLIMITED TAG TOURNAMENT 2

鉄拳アンリミテッド
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発 売 日：2012年3月27日(稼働中)
■使用基板：SYSTEM369

記事中の記号・略号
TA…タッグアサルト
…バウンド誘発技を使ったコンボのつなぎ
T…打撃チェンジ技を使ったつなぎ

今月は、イベント情報や鉄拳力を磨く「鉄拳塾」、そして巷でブイブイいわせている"強技"にキツーイお仕置きをするべく立案された強技対策企画の三本立てでお届け!!

Text：福士

夏フェス、冬フェスときたら……次はバレンタイン!?

「TEKKEN-NET バレンタイン・フェス'13」情報

今回もおトクな特典が盛りだくさん

冬フェスの余韻にひたる間も無く、新イベントの開催が決定したぞ！　その名も「TEKKEN-NET バレンタイン・フェス'13」だ。今回のイベントも、本作のネットワーク連動サイト「TEKKEN-NET」を利用すれば、だれでも参加できるおトクな催し。この期間を逃さず参加しよう！　期間中は、TEKKEN-NET（右のQRコードを参照）を要チェック！

「TEKKEN-NET バレンタイン・フェス'13」イベント概要

■開催期間:2013年1月30日(水)14時～
2013年2月20日(水)10時

◆PC・スマートフォンユーザーは「TEKKNE-NET」で検索!

●ニュー・アライヴァル・FEBRUARY

2013年2月6日～販売開始

右の写真の「花飾り」、「孔雀の羽根」ほか、待望の新アイテム「ヘア・アクセサリー」の販売が2月6日からスタート！



ヘア・アクセサリーでカスタマイズし、さらなるアピールを!



●描き下ろし画像プレゼント　2013年1月30日14時～2013年2月20日10時

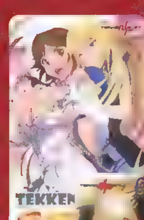
「バレンタイン・フェス'13」開催を記念して特別に描き下ろされた、「仲良し3人組」のスペシャル画像がTEKKEN-NET全会員にプレゼントされるぞ！　今回はアリサ、シャオユウ、パンダの女子3名(!?)がテーマだ。見逃すな！

●鉄GASSEN 2nd.Round.　2013年1月30日14時～2013年2月20日10時

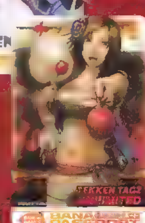
全国のプレイヤーが二つのグループに分かれて勝利を目指す"一大勢力戦"「鉄GASSEN」の2nd.Round.が開催されるぞ。

期間中の勝敗や結果に応じて「超プレミア・デザインカード」(非売品)をはじめ、激レア・アイテム「拳闘気」(黒)、や未発売アイテム「ばぶクマちゃん」などが獲得可能となっているぞ！　既に開催中なので、テックナーならば必ず参加せよ！









イベントはこれだけじゃない!!

もちろん今回の「TEKKEN-NET バレンタイン・フェス'13」でも、ここでは紹介しきれないおトクなイベントが目白押し！　おなじみとなった「ベテラン報酬プレゼント」や、対人戦獲得ファイトマネー 10倍、女子キャラのアイテム50%OFF、最高100万Gが当たる「鉄ロト 2nd.」も開催！　期間中はTEKKEN-NETのチェックを怠るなかれ!!

※開始日時や内容は予告無く変更または中止させていただく場合がございます。あらかじめご了承ください。

“スカ確”を見直せば、勝率アップ間違い無し!

半蔵門 鉄拳塾



押忍! わしが半蔵門鉄拳塾塾長・福士である!! 第三回は、『鉄拳』の華である“スカ確”(スカし確定)について伝授しよう。男子たるもの、スカした奴にはきつーいお灸をすえるべきである! チャラチャラ技を空振るような輩には、漢の一撃を見舞って更正してやるがよかろう!

講師:半蔵門鉄拳塾塾長・福士



心得之壱 軸となる技を見付けよ

スカ確技は十人十色

相手の技の空振りに対してリスクを与えるという行動は、格闘ゲームの基本である。特に『鉄拳』の場合には、そうした差し合いの中での技が大ダメージにつながるので、ほかのゲームよりスカ確の占めるウエイトが大きい。そのため、自キャラがスカ確で使いそうな技はあらかじめ頭にたたき込んでおくことが、かなり重要になってくる。

このスカ確に必要な技は、複数個用意しておくことが望ましい。一つだけだとアドリブが効かないし、多過ぎても使い分け切れずに精度が落ちるので、各自のキャラやプレイヤーの能力やスキルに応じて、自分なりに取捨選択しよう。

指標は、以下の性質を備えている技から選択すること。もちろんすべてを備えた技というのは存在しない。複数個当てはまる技ほどスカ確向き、ということになる。

①リターンが大きい、②発生が早い ③コマンドが簡単、④失敗時のリスクが低い、⑤リーチが長い、⑥中段攻撃である、⑦判定が強い、⑧各種ステータスを備えている、⑨打撃チェンジに対応している、⑩壮快感があるorドヤ顔ができる

右の表は、例として使用率が高いラースの使い分けを表にしたものだ。ラースは超万能キャラであるが、スカ確のみ難しい。逆に二つ目に挙げたアスカなどは、鬼殺しというゲーム中屈指の優秀なスカ確技があるため、それを軸にできる強みがあるのだ。

—PICK UP— スカ確技の使い分け ラース

状況	技
近距離立ち	デスマスク(⇨⇨●) ②③、 インラッシュカレント(⇨●) ①②③⑥
近距離しゃがみ	ストリーマー(立ち途中に●) ①②③④⑥⑨
中距離立ち	<メイン技>トリガードスクリュー(⇩●) ①②③⑤⑥⑦⑧、 ストレートビード(⇧●●) ②③④⑥
中距離しゃがみ	マルチプライカッター(立ち途中に●●) ②③④⑤⑥
遠距離	インパルスプラス(⇦●●) ③⑤⑥⑩、 エルボーコロナ(⇨➡●) ④⑤⑥⑦、 サージバースト(⇨➡●) ①④⑤⑥⑨⑩

●メインで使うトリガードスクリューは頼れる技だが、コンボを含めてもあまりダメージが伸びない上、スカ確を失敗したときのリスクが非常に高い。
●立ち途中に出せるストリーマーとマルチプライカッター[illegible]技をスカす必要性もある。

—PICK UP— 番外編 アスカ

状況	技
立ち	<メイン技>鬼殺し(⇨●) ①②③⑤⑥⑦⑧⑨⑩
しゃがみ	紫頸腿(立ち途中に●●) ②③⑤⑥⑦

●鬼殺しは⇨⇨⇨入力が可能で、近距離から遠距離の立ちをカバーし[illegible]ルすることもできるので万能。
●紫頸腿はリーチが長く頼れるが、コンボを入れることができない[illegible]基本的に立ち状態で相手の技をスカした方が見返りが大きい。



心得之弐 精度を高めよ

状況確認を怠るな!

三島家の持つ風神拳(⇨☆⇩⇘●)などは、前述の①②④⑤⑦⑧⑨⑩を満たす非常に強力な技だが、抜けている⑥に注目してほしい。いくら風神拳が強力だからといって、上段技は絶対にしゃがみ状態の相手には当たらないのである。相手が技をスカした状況を予測&確認抜き決め打ちしていたら、スカ確を逃すどころか逆に風神拳が空振ったところにしゃがみ状態からのスカ確技を入れられてしまうのだ。ベテランは、わざとしゃがみステータスの技をスカして三島の風神拳を「釣る」こともあるぞ。

これと同様に、スカ確技が届かないところで技を空振り、反応してきたところを狩る戦法も存在する。スカ確の入力は早いに越したことはないが、冷静に状況を判断することも並行して考慮しておきたい。

予測することの重要性

左記の状況確認にプラスしてスカ確の精度を高めてくれるのが、「相手の技を予測すること」だ。相手の使用する置き技などを予測できれば、自信を持ってスカ確を入れることができる。純粋な反応速度だけで戦うよりも負担が軽減されるぞ。自キャラのスカ確技が定まったら、今度は相手のキャラの技とプレイヤーのクセを両方意識しながら戦うと、対戦を重ねることに自分でも驚くほどスカ確の精度が上がっていることが実感できるはずだ。

スカ確の入門練習

ここでは、スカ確の練習方法の一例を紹介しよう。ボールを相手にし[illegible]ラは相手が右アッパーが空振ったときのみスカ確技を入れて、感覚をつかむのだ。持ちキャラが定まっていない人は、とりあえずフェンを選んで[illegible]のがいいだろう。相手の技が二種類と「予測」できた状態で、右アッパーを「確認」しながらスカ確を入れている、ということが分かってくるはずだ。レッツ練習!



絶妙な間合いで、エサとなる技を空振り、「スカ確の失敗」を誘う。



引っかかると致命傷を負うぞ。無理せず技を使い分けることも、ときには必要なのだ。



スカ確は一日にして成らず。常に考えながら磨いていくのだ。



右アッパーの空振りに対して「のみ」[illegible]を狙うだけでいい。これが、スカ確の基礎中の基礎だ。

どんな技にも弱点はある！　正しい知識で相手の甘えを許すな！

強技クラッシュ2013

今号では、巷で流行する「強技」を、フレーム単位で細かく解説しつつ対策していくぞ！

対策必須な技を考える

『鉄拳』は数ある格闘ゲームの中でもトップクラスに技の数が多いが、それらの技をすべて覚えなければ闘えないかというと、そんなことはない。しかし、今回挙げるような技は、その性質を知っていないと一方的に押されがち。中段から始まるリターンの大きい技で連係が続く技は、対処法を知らないと連発されるだけでダメージレースで圧倒的な差が付いてしまうからだ。特にピックアップしたような「強技」は、対策ができていても読み合いになることが多く、必然的に対戦で多用されることになる。今回の特集を見て、それらの「強技」に最大限のリターンを取れるように練習しよう。

※以下、表内ではヒット＝H、ガード＝Gと省略。



エディ／クリスティ　ガット～アウ・バチゥド～トロッカ・エ・ピィアオ（⇦…）対策

一瞬であの世行き

エディ、クリスティの持つこの連係は、恐るべき性能を誇る。中→中→下→下というガードを揺さぶるような構成になっており、2発目以降はどの部分をくらってもコンボを入れられてしまうので、まずこの連係の判定を理解しないことには、これだけでラウンドを取られてしまう。

だが、この技の真価は「分からん殺し」にあるわけではない。初段のガットがカウンターヒットすると、全段連続ヒットして驚異的威力のコンボ始動技となるのだ。ガットは横移動にある程度強く、発生14フレームとかなり早いので「暴れ技」、「暴れつぶし技」の両方の用途で使ってくる。どこからでもこの技が飛んでくるもりで闘おう。

対策は、まず「14フレームで暴れられるような連係を組まない」ことと、「2発止めに対してしっかりと18フレーム以内の痛い確反を入れる」こと。2発目からはほかの連係技にも移行できるが、トロッカ・エ・ピィアオ以外の選択肢は連続ヒットしないため、ヒット確認しつつの2発止めと出し切りの二つがメインとなるからだ。

幸いトロッカ・エ・ピィアオはリーチが短い下段技であるため、相手の読み合いに付き合いたくなければ2段目をガードした時点でバックステップしながら立ちガードを固めていれば、すべてに対応できる。初段のガットさえカウンターヒットしなければカポエィラ側がダメージ効率面で不利になるので、焦らず確反を意識しながら接近戦を構築すれば、大惨事は起こらないぞ。





初段発生14フレーム（以下、F）	中段・中段・下段・下段
左手・右足・左足・右足	初段H+8F/G−8F・2段目G−18F・最終段G−23F

今作でも最強といって差し支えないリターンがあるこの連係。単体のコンボでも116ものダメージをたたき出し、レイジや壁が絡めば即死が簡単に起こり得る。これを「強技」といわずに何というのかッ!!

※表は左上が攻撃発生、右上が攻撃判定、左下が攻撃属性、右下が硬直（以下同）



アスカ、ジュン、アンノウン　竜車蹴り（⇦…）対策

逆二択技の代名詞

アスカ、ジュン、アンノウンらの持つ竜車蹴りは、潜り性能とジャンプステータスを併せ持ち、ヒット時にコンボを決めることが可能で、打撃チェンジにも対応しているという、鉄拳界を代表するハイリターンな逆二択技だ。判定の弱い中段攻撃を簡単に潜って回避してくるこの技は、上中下すべての攻撃に対応した暴れ技として機能する。この技の対策をできているのといないのとでは、上記の3キャラに対する勝率が大幅に変わってきてしまうぞ。

注目したいのは、ガード時のマイナスフレーム。距離はやや離れるものの、−23フレームとかなり大きな硬直がある。これに間に合うように自キャラの最大限の確反技を入れていけば、相手も竜車蹴りを振り回すことをためらうようになるだろう。しかし、ここで注意しなければならないのが、派生技の存在。竜車蹴り鬼殺し（⇦…）は浮かせ技で、確反をミスすると逆に浮かされ、竜車蹴り刈脚（⇦…）はしゃがみ状態になるのが早く、23フレーム以内の確反として間に合っている上段攻撃をかわしつつ攻撃してくる。これらをケアしながら反撃する技を選択しなければならない。とはいえ、竜車蹴りへの対策は難しくない。あまりリーチが長くないので、置き技として使われたはさほど脅威ではなく、暴れ技として使われた場合は、潜られないように発生16フレーム、ジャンプステータス10フレームに割り込まれない判定の強い中段を重ねていけばいいのだ。

まとめると、竜車蹴り自体を出させないように立ち回りつつ、ガードしてしまった場合でも23フレーム以内でリターンの取れる中段か下段を的確に確反として入れる、という二重の対策を取ることで、かなり相手を抑制することができるということになる。

発生16F（ジャンプステータス発生10F）	中段
左足	G−23F



コマンドが簡単で、派生技を出してきた場合にカウンターヒットしてリターンが大きいので、キングのシットスマッシュ（⇩…）などの下段技を確反として使うのもアリだ。理想はフェンの龍歩昇擊（⇨…）のように、問答無用で竜車蹴りヒット時を大幅に上回る技を入れることなのだが、こういった技を持っていないキャラは多い。自キャラの技表チェックし、難度とリターンのバランスを考えた反撃を決めていきたい。

はみだし大会情報　先月号でもお伝えした大規模5on5イベント「MASTERCUP.5」だが、今回の参加チーム数は125組となった。選手エントリーは既に終了したものの、会場は自由入場となっているので、全国各地から集まる猛者の闘いを見たい人は、2月10日に会場となるお台場パレットタウンにGO！（次ページへ続く）

※HS＝ハンティングスタイル



レイ

昇流連脚 対策

ガードを第一に考える

圧倒的なリーチとスピードを併せ持つ昇流脚は、中間距離戦において脅威となる存在だ。スカ確やぶっ放しのけん制から致命傷を与えてくるので、対策必至のコンボ始動技。

相手の入力が早い場合、初段をステップインガードするには細心の注意を要する。レイには中距離で使える下段技が無いので、接近戦以外は立ちガードを心がけよう。不用意なしゃがみや横移動にも引っ掛かるので要注意。

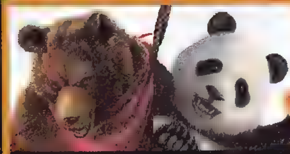
逆に、ガードさえできれば大きなチャンスとなる。レイが背向け移行していようがしていまいが、14フレームまでの中段技が確定するのだ。ただし、出し切りは威力が高く、壁やられを誘発する。壁際では様子見も取り入れよう。

初段発生17F（最速入力時）	中段・上段	左足・右足	初段G−14F・初段背向け移行時G−8F・2段目G−13F



背向け移行～交代は一部の短い技を避けるので注意。出し切りは−13フレームだが、フェンなど一部のキャラしか確反が届かないので、しゃがむか14フレームまでの中段を打つか決めた方がいい。

※表は左から攻撃発生、攻撃判定、攻撃属性、硬直（以下同）



クマ／パンダ

熊三宝龍 対策

「飛び得」にさせない

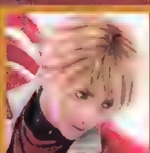
クマ／パンダが不得意な接近戦での最後の砦、熊三宝龍。そのユーモラスな見た目に反して、中段×3の連係が隙間無く繰り出されるので、ガード以外でリスクを与えるのが難しい。この技をケアできれば、接近戦で封殺できるぞ。

表の通り、2段止めまではスキが小さく、ガード時にもワンツー程度しか入らない。しかし、まずはこの−11フレームにリスクを与えていかないと始まらない。2段目までは連続ガードなので、ガード時には先行入力でボタンを連打していても反撃になる。まずはこれを徹底しよう。これを嫌がって出し切りをしてくれれば、構えに移行しても13フレームまでの中段技が確定するようになり、クマ／パンダ側も途端に効率が悪くなってくる。

初段発生16F（ジャンプステータス発生9F）	中段・中段（連続ガード）・中段	左足・右足・両手（返し技返しは左手）	初段G−11F・2段目G−11F・最終段G−15F（HS移行−13F）



展開が早く、確反をミスしがち。不意にガードしてしまった場合には、リスクが低く判定の低い中段技を重ねるのが安全だ。ヘタに上段や下段を打ってしまうと反撃される恐れがある。



レオ

跳山瀑布 対策

出し切りは無視

跳山瀑布はリーチの長いコンボ始動技で、初段～3段目のどれに当たってもコンボに移行可能な高性能技。おまけに2段目は打撃チェンジに対応しており、明らかにリターン>リスクの「強技」だ。対策をしていないと、完全に中距離を制圧されてしまう。

この技への対処法の一つとして、中間距離で左横歩きをして避けるというものが挙げられる。相手の入力精度に左右されるものの、跳山瀑布は横方向への追尾性能は決して高くない。スカしてしまえばスキだらけだ。

また、初段ガード時に13フレームの技をためらいなく打つことも重要。2段目までは連続ガードなので、出し切り以外には手痛いダメージを与えられる。

初段発生20F（最速入力時）	中段・上段（連続ガード）・下段	右足・左足・右足	初段G−13F・2段目G−13F（先端時−12F）・最終段G−31F



出し切りの下段は、くらってもオーガなどのキャラでなければバウンド無しのコンボなので安い。出し切るかどうかの読み合いを拒否するなら、左しゃがみパンチを確反として使うのが有効だ。



アリサ

ダイナミックレンジ 対策

ステータスに注意

潜り性能を持ち、初段が打撃チェンジに対応しており、ジャンプステータスを持つというアリサのダイナミックレンジ。文面からは竜車蹴りに似た印象を受けるかもしれないが、初段のリーチはこちらの方が長い。加えて特筆すべきはジャンプステータスになるまでの早さで、コンボ始動技としては破格である。こちら側が6フレーム有利な状況でローキックを打ったとしても、アリサにコンボをくらってしまうので注意したい。

対策だが、まず常にこれらのことを頭に入れ、フレームを計算した上で中段を多めに使うことに尽きるだろう。幸いガード時は派生に移行しようがしまいが17フレームまでの確反が確定するので、リスクを与えるのは難しくない。

初段発生19F（ジャンプステータス発生6F）	中段・中段	両足・両足（返し技返しは左足だが取られた場合は右足扱い）	初段G−17F・2段目G−2～−3F（しゃがみ状態）



2段目は上空からくるので、下段や判定の低い技はスカってしまう。上段や中段の分厚い技で、空中ヒット時にもフォローできるものを確反として選択するのがベターだ。

はみだし大会情報 （前ページ続き）会場へのアクセス方法は下記公式サイトにて確認のこと。また、大会の映像はインターネットでライブ配信される予定。配信URLや視聴方法は近日中に公式サイトにて公開されるので、チェックしておこう！［■MASTERCUP 公式サイト：http://mastercupofficial.com/index.html］

namco

http://www.namco.co.jp

明けましておめでとうございます！　今年もよろしくお願いします！

ナムコ魂 Vol.49魂

三島戦闘

TEKK MUS

鉄拳

巣鴨にて女子オフ開催!!

全国の女性鉄拳ファンが熱望したイベントが開催したぜ！　そう、その名も「namco巣鴨プレゼンツ　女性限定オフ会！」今回は、巣鴨初の華やかなイベントになったことはいうまでもなかったぜ♪

第一部はコスプレ撮影会ということで、さまざまな衣装に扮した女性プレイヤーたちが、プロのカメラマンによって撮影されまくっていたぜ！　ニコ生NGの会場限定でのお披露目もあり、会場のテンションはMAX！　ある種、大会よりも盛り上がったことはいうまでもない……？　しかも、鉄拳という枠を超えて!?　カスタマイズした衣装まで登場だ（何でもあり）！　そして第二部はカスタマイズコンテスト!!　自分のキャラをどこまで愛し、そしてどこまで他人をよろこばせるか!?　鉄拳のだいご味であるキャラクターのカスタマイズをお披露目したぜ！

最初はコンテストにしようとも思ったが、もはや優劣は付けられないほど全員完璧にカスタマイズされていた！　某アニメキャラから、某ゲームキャラにまで扮した姿は会場だけにとどまらず、ニコ生を見ていた人たちも唸らせた！



レイヤー全員で！　華やかな一日だった!!



まるで女子会！　いやお茶会！　アットホームだった！

そして、第三部はハンデキャップマッチだ！　ノビ、ユウ、番長の中から一人選び、サイコロを振ったお題でプレイすることになった！　お題の中には「目隠し」、「クロスプレイ」、「邪魔なんでもOK」という鬼畜なものも……勝てば称号ゲットということもあり一致団結した女性プレイヤーたちの目がギラついていたぜ……。初めての取り組みだったが、盛り上がりっぷりが異常だったので、次は原田プロデューサーでも呼んで楽しんでもらおうかな（笑）。



楽しいニコ生になったぜ！　華っていいね～♪



忍び寄るハリセンにノビは何も気付かない……。



ユウのクロスプレイだ！　まぁ無理だな……。



美晴のあの投げが実現!?　ハイ！チーズ！



疲れ切った様子でニコ生もお送りしたぜ（笑）。

月刊 鉄拳ミュージアム

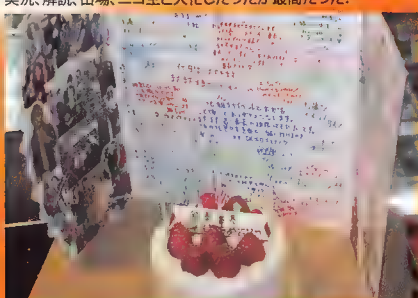
年忘れ特大号

年忘れはイベントが目白押し!! 2話一挙掲載スペシャル!

イベント盛りだくさんで2012年を見送ったぜ!



実況、解説、出場、ニコ生と大忙しだったが最高だった!



まさかのサプライズ!? みんなありがとう(涙)!

12/30　年代別3on3

年忘れ1発目は「年代別3on3」大会だ! 鉄拳の年齢人口はさまざま……同世代の人同士だけが組めるこのイベントを、待ち望んでいた人は多かったはずだ! 18歳～30歳までは2学年以上離れてはいけないというルールなのだが……「30代以上は自由」……って何だよ!? 人口が少ないのは分かるけど、このくくりは酷いだろ(笑)! ということで、仕方無く「番長」は「不動」、「黒黒」という30代以上3名で組みましたと……。

「アオ」、「ノビ」率いる20代チーム、「ヨモギ」、「ラティン」率いる10代チームなどが出場の8割を占めたが、何と残り2割が30代以上チーム! 大人の鉄拳を若者に見せ付けるチャンスということで、奮闘していたぜ! 番長軍団は2回戦で「みぃみ」、「くぅちゃん」、「もぐたん」の女性チームとぶつかることに! ここは空気を読まずに俺が無双したぜ! 会場とニコ生の空気を完全に凍り付かせたことは間違い無かったが、真剣勝負ということを伝えたかったんだ(言い訳)! それをきっかけに番長が開花!? 往年のプレイを思い出させるかのごとく3回戦、4回戦をすべて3タテで突破! もう2012年ですべてが終わるかのごとき闘いを見せることができたぜ! このまま優勝して「黄金世代」は30代以上だ! と見せ付けたかったが……はい「ラティン」、「ナゲット」、「シャナ」の19歳チームに決勝で敗れました……さすがゆとりモンスター軍団……若さの前にひれ伏した我々30代であった。

しかし、まだやれるという可能性を見せることができた大会だったぜ! 仲間意識、そしてライバル意識を持ったやつらが組んで闘い、新たな絆ができたイベントだった! また絶対にやるぜ!!



19歳チームの三人……今後が恐ろしいぜ!!

12/31　紅白戦

年忘れ2発目は紅白戦だ! 巣鴨で年を越そうという奇特な人間たちが、何と70名近く集まった!!

勝負の方法は2本先取の勝ち抜き戦、しかも段位変動あり! という好(?)条件でのスタート!

今回の紅白戦は「ノビ軍」VS.「ユウ軍」に分かれての闘いだ! 番長は「ユウ軍」にエントリー……負けたチームのリーダーにはいつもの罰ゲームということで、必死にメンバーを集めていた!

いよいよ紅白戦がスタートし、まず「ノビ軍」はやらかし王「不動」をチョイス! 対する「ユウ軍」はレジェンドプレイヤー「ミシマスター」をチョイス!

安定したレジェンドぶりを見せ付けた「ミシマスター」が行くと思いきや……何と「不動」のやらかしが爆発!! そのまま「ペこス」、「フジナオ」といった高段位プレイヤーも撃破し、最初から五人抜きを達成! 既に後が無くなった「ユウ軍」、とりあえず「不動」は倒すものの、そこからはシーソーゲームで差はなかなか縮まらない。あせる「ユウ軍」の中で輝いたのは、時の人「澤村」。連勝を重ね何とか追いすがるものの、まだ「ノビ軍」の猛威は止まらない!

そして猛者六人を残した状態で大将「ユウ」の登場! だれもがあきらめていた空気の中、さすがの大将! 「おわた」、「KID」などとの闘いを制し、まさかの五人抜きで大将「ノビ」を引っ張り出すことに成功! 会場は「ユウ」コールが鳴り止まない状況で、ここで神が降りて来た! 「ユウ」が鉄拳王昇格戦!

これには会場はもちろん、ニコ生もヒートアップ! 「ユウ」の頑張りにより会場視聴者全体が感動の渦に巻き込まれていた! ここで「ユウ」が勝てば伝説を残せる!! と皆が思っていましたが……。はい、さすがの「ノビ」さんでした(笑)。

優勝は「ノビ軍」となり、キツーい罰ゲームを戦犯が受けることに……なぜか俺までやらされたわ!! 最高の除夜の鉄拳だったぜ!!



今回も公式ニコニコチャンネル、ナムコ(ゲー尊)からお送りしたぜ!



ユウは最高に頑張った! しかし……こうなった!



勝利に酔うノビ! ユウの眉を無くしてご満悦だったぜ!

namco
http://www.namco.co.jp

ナムコ魂

来たぞ冬の札幌雪国祭り！ 寒さって度を越すと痛いんです……

鉄拳番長





鉄拳番長軍団 格闘記

気分はインディ・ジョーンズ!?の巻

冒険者!?番長軍団野望珍道中記♪

さてさて、冬の北海道は初めてだ。レンタカーを借りて外に一歩繰り出すと……ん？ 地面が白い……!? そう、いきなり全面アイスバーンという事態に遭遇したぜ！ 今回ゲストとして「ノビ」を連れて行ったが、雪道で車の中がバウンドコンボだった！ それに合わせるように、「ノビ」のiPhoneからは「インディ・ジョーンズ」のテーマソングが（笑）！

到着前にすべてのテンションを使い果たしながら、札幌の暖かい皆様に会いに行ったぜ!!



全員集合だ！ 寒くても熱い北海道のプレイヤー最高だぜ!!

覇道その二十四　気温と反比例!?

来るたびに参加者が増えているこの札幌！ 今回ばかりは最高気温マイナス4度という過酷な環境だったので、まぁ10人も来ればいいかな……と思っていたが、なんとフタを開けてみれば50人近いプレイヤーでごった返していた!! さすが世界の「ノビ」をゲストに呼んだだけのことはある……ということで、さっそく組み手が始まったぜ♪

今回は「ノビ」に1勝で「ノビ撃破」、2連勝で「覇者撃破」、3連勝で「土下座」という罰ゲームを用意したぜ！ まぁ世界プレイヤーが北海道勢に遅れを取ることは無いだろうと本人も余裕の表情……だったが、何と連敗に次ぐ連敗！ 絶対出ないであろうと思っていた3連敗まで出てしまった！ 初めての北海道で「ノビ」の体調が寒さに適応していなかったのが原因か!? はい、きっちり土下座プレイをしていただきましたとさ。ん？ 番長は!? ……気にしないでいこう（笑）！

そして、ランダム2on3の変則ルールでイベントが開催！ 段位に応じて二人と三人に分かれるトーナメントだ！ 番長は「LCパートナーズ」とペアに、そして「ノビ」は、あの前回優勝者「ジャックおじさん」と、おじさんネーム仲間の「ボブおじさん」とのペアに！ 二人とも17歳と超若者とのトリオになったぜ！ しかも、今回も「ノビ」は「優勝しなかったら眉毛はいらんですよ！」と豪語！ あれだけ組み手に負けといてよく言うわ（笑）。番長は札幌でのトーナメントを二連覇しているので、ここで三連覇して番長無双を見せ付けるというお膳立ては整った！ しかし、冬の北海道はそんなに甘くは無かった……一回戦は無事に突破したが、二回戦で散ってしまった。そして「ノビ」に、ここでまさかの事態が!? 無事に三回戦まで勝ち上がった「ノビ」チームだが、襲ってきた敵の名は「タイムアップ」……"22時以降18歳未満のお客様は当店でご遊戯いただくことはできません"……というわけで、何と「ノビ」が二人の若者とお別れすることに（笑）。



ん……？ 兄弟!?

ところが、ここで世界王者の意地が発動！ 「絶対に優勝して彼らに称号をプレゼントする！」と言い放った!! そしてその言葉通り、何と「ノビ」一人で優勝……！ 一回戦から全員「ノビ」一人で倒し優勝を飾った！ 「チームメイトのおかげです」って……いねーじゃねーか!! ありがとう！ また札幌行きますよー!!



人生初の北海道で、思わず初雪を味わったぜ！



またもやこの男が優勝だ！ 何か持っている……。



北海道のプレイを見守る「ノビ」。数々の暴言を吐いていた!?



まさかの3連敗!? 「いとさん」にズタズタにされていたぜ！

三島戦闘

TEKKEN MUSEUM

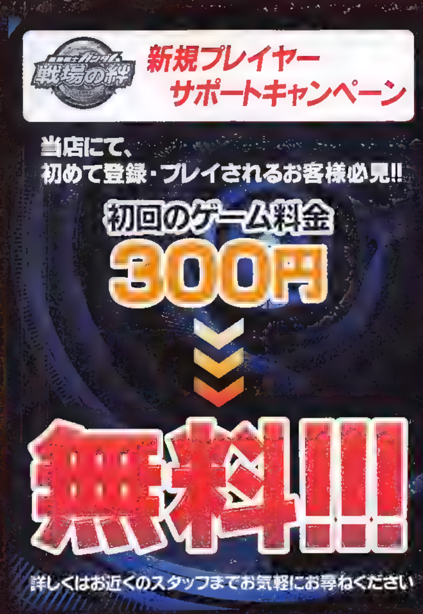
鉄拳ミュージアム

namco 巣鴨店のイベント無双が止まらない!?









巣鴨店は今月もイベント無双です!!

その①

鉄拳段位戦推奨サービス：なんと、毎週金曜日の18時以降「魔神」以上の段位戦は無料となります！　しかも事前予約もOK！　その様子をニコ生で放映しちゃいますので、そちらもチェックしちゃいましょう!!

その②

世界チャンピオンインストラクター：大好評継続！　日本各地から大勢の方が教えを請いに来ていますよ〜！　教われば教わるほどに成長していく！　予約もできちゃいますので、ぜひとも活用ください！

その③

ランキングバトル：巣鴨でランキングバトル勃発！　優勝すればいろいろいいことあるかも!?　月間ポイント制で勝利を目指せ！

その④

各種オフ会募集：「鉄拳」だけにとどまらず、「ガンダム」、「初音ミク Project DIVA Arcade」、「ドラゴンボール ZENKAI バトルロイヤル 超サイヤ人覚醒」なども次々開催されていますよ〜！　お気軽にスタッフまでお声をお掛けくださいね！



ツイッター情報

巣鴨の情報はここから!

@namco_sugamo



ARCANA HEART 3 LOVE MAX!!!!!

アルカナハート3 ラブマックス!!!!!

愛情特盛(ラブマックス)で生まれ変わった新生『アルカナハート3』

アルカナハート3 ラブマックス!!!!!
■メーカー：EXAMU
■ジャンル：ハートフル2D対戦アクション
■操作方法：8方向レバー+5ボタン
■発 売 日：今冬稼働予定
■使用基板：NESiCAxLive

最新作がついにお披露目! 今月は数々の変更点をどーんと公開! これはもう稼働が待ち切れない!!!!!

三年の時を経て、大幅に進化！

1月19日、20日にはロケテストも開催され、いよいよ稼働間近となった『アルカナハート』シリーズ最新作、『アルカナハート3 LOVEMAX!!!!!』。今回は4ページに渡って愛情全開(ラブマックス)で新要素を先行公開しちゃいます！ システムがあんな進化を遂げたり、カードシステムが追加されていたり、さらにはキャラクターに新必殺技が追加されていたりと、その変化は新作といっても過言ではないほど。自分のキャラクターがどのように変化したか、またアルカナとの組み合わせで戦術に革新が生まれるか。稼働日まで想像はふくらむばかりだ！

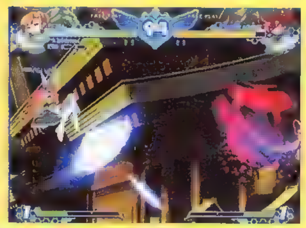




ヴァイスとシャルラッハロートの新たな…

愛情たっぷりの新必殺技も!

キャラクターも愛情たっぷりの進化、新必殺技はもちろん、さまざまな技が大幅に性能変化している。詳しい情報は次ページへ！



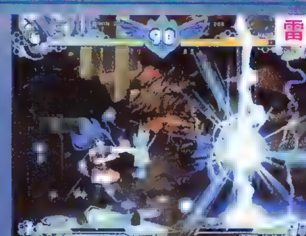
キャラ性能の変化にアルカナの追加要素も加わり、新たなシンフォニーが生まれる予感……研究しがいがありますな！

テンションMAX!!!!!な新要素「アルカナイクリプス」全公開！

「LOVEMAX!!!!!」で最も注目すべき変化が、この「アルカナイクリプス」。このシステムはエクステンド発動中に↓↘→+BC同時押しで発動できる攻撃手段で、エクステンド状態を終了させると同時にアルカナ必殺技を繰り出せるのだ。その攻撃性能はいずれのアルカナも強力無比。キャラクターの性能、連係とマッチした「アルカナイクリプス」を探すのが、本作を研究する上での主軸となりそうだ。



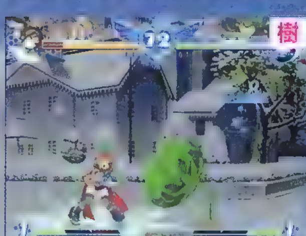
[illegible]



[illegible]



[illegible]



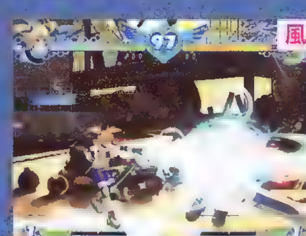
[illegible]



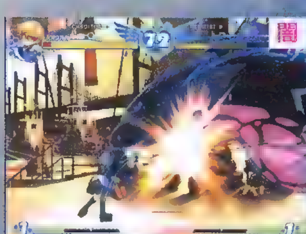
[illegible]



[illegible]火の玉を[illegible]



巨大な真空の刃をブーメランのように[illegible]



[illegible]



[illegible]



[illegible]



[illegible]

[illegible]

エクステンドフォース発動で吹きとばせ！

今作はエクステンドフォースもパワーアップ！通常時にABC同時押しで発動した場合はエクステンドブラストとなり、エクステンド状態になると同時に衝撃波を発生！ この衝撃波には攻撃判定があり、ヒット時は相手を大きく吹き飛ばせるので無敵技として活用できる。さらにエクステンドフォース、エクステンドブラスト発動時には、アルカナゲージが全快する効果も追加され、今まで より強力な連係や連続技が組み立てられそうだ。



これで無敵技が[illegible]も気軽に攻めを切り[illegible]るはず。



[illegible]きるので、防御の切り札に[illegible]

アルカナバーストが使える状況か増加！

フォースゲージが最大の状況でのみ使用できたアルカナバースト。連続技を受けた状況での回避手段として使いやすいこのシステム。『LOVEMAX!!!!!』ではエクステンドフォース使用後のフォースゲージ回復中にも使用可能となり、使用する機会が増えた。ただし、アルカナブレイズ使用後の回復中(ゲージが赤い状態)では使用は不可能。



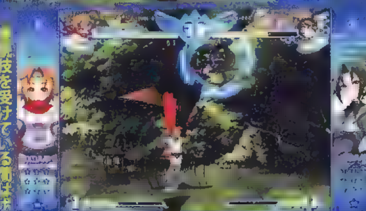
このシステム変更により、さらにエクステンドフォースの重要性が増してくる予感。

それ以外にもいろいろ変わってるよ！

アルカナバースト、エクステンドブラスト、アルカナイクリプス以外にも、さまざまな点で前作から変更が加えられている。その中でも一番注目となるのが、空中復帰、地上受身、壁受身関連。今作では地面、壁たたき付け攻撃は、A、B、C、D、Eいずれかのボタンを押し続けるだけで受け身が可能。また空中復帰もボタンをA、B、C、Dいずれかのボタンを押し続ければ最速で復帰できるので、受身ミスで連続技を受けるケースがグッと減るのだ。さらにガード動作、ダメージ動作の終了直後にある「ガードしかできない状況」が今作では、ホーミング、必殺技、さらにはステップでキャンセル可能に！ 前作『3』で猛威を振るった連係に新たな駆け引きが生まれる予感がする!?



ジャンプ直後のホーミング移動不可能時間が増加。攻めの苛烈さが若干ダウンか。



[illegible]技を受けている間はボタンを押し続ければ[illegible]空中復帰できる。

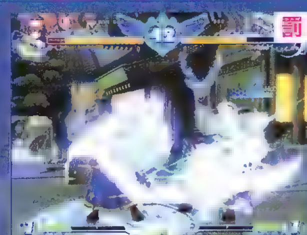
テンションMAX!!!!!な新要素「アルカナイクリプス」全公開！



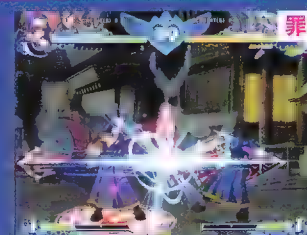
[illegible]ーリーソングのような衝撃波を放ち[illegible]で光の槍を[illegible]



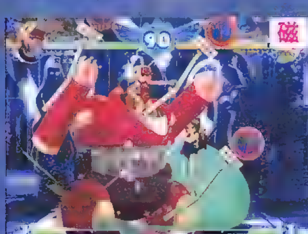
[illegible]ルの超絶強化バージョンとも[illegible]ナイクリプスで、巨大な氷山で相手を攻撃。氷[illegible]



ドゥエーリのパワーアップ版となるアルカナイクリプスで、超高速の[illegible]



アルカナブレイズの[illegible]のようにサルヴァーチの尾が巨大化し、一直線に相手を[illegible]



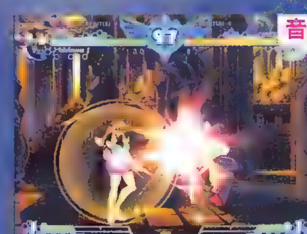
引き寄せた金属物質をキャラクターの回りに[illegible]



自分と相手の幻影を一度に呼び出す。自分、相手キャラクターによって攻撃方法が[illegible]



ラスターフォースで出現するミルドレッドが連続で攻撃を繰り出す。[illegible]



[illegible]波をまとう。攻撃を出しながら移動できるので[illegible]



[illegible]



[illegible]



[illegible]



[illegible]

新たな愛が芽生えるのは今！

キャラクターのここに注目!!!!!

3年の年月を経て進化した聖女たち。ここで特徴的な変更点をチェックしていこう。

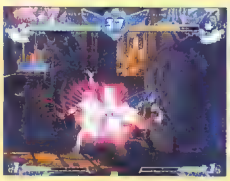
『アルカナハート3 LOVEMAX!!!!!』で変化したのはシステムとアルカナだけじゃない！ もちろん、キャラクターの性能にもさまざまな手が加えられている。その変更点の数は、細かな点から新必殺技まで探せば探すほど出てくるほどの大ボリューム！ それにより、今まで展開できた戦術、戦略にも大きな変革が起こることは想像に難くない。このページでは現段階で判明しているキャラクターの変更点を紹介していく。ここで得た情報で妄想をふくらまして、来たる稼働日まで待て！



新しく追加された技からマニアックな変更点まで、盛りだくさん。『アルカナハート』の対戦シーンはどう動く!?

愛乃はぁと

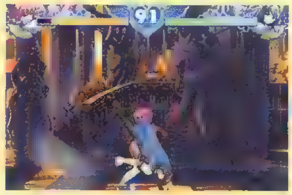
はーとふるぱんちの追加技が空振り時も出せるようになるなど、細かい変更点が多いはぁと。必殺きっくは攻撃判定が大きくなった上、回転中に相殺判定が付いた点に注目したい。



りぼんひーむの吹き飛び方が変化。連続技用か!?

廿楽冴姫

ジャンプ⬇＋Cが無くなったかわりに、新必殺技のゲイアサイル、ルァハの派生攻撃など、大幅な変更点が加えられている。ブリューナクヒット後にはフラガラッハを出せるようになっており、連続技が伸びる予感も。さらに立ちCが2ヒットになったのも見逃せない。



ルァハで相手の背後に回り込んでから派生攻撃が出せるのが今回の冴姫



クラウソラスのような技で相手を浮かせられるので、追撃が決められる

朱鷺宮神依

懐かし➡＋Aが復活し、けん制能力がアップした。吐切の性能自体が全く新しいものになっているので、使い勝手も大きく変化している。また巫流がホーミングキャンセル可能に。



リーチに優れた➡＋Aで地上戦を制圧できるか

このは

このはは疾風突きの追加攻撃の変化、滝登りから土遁の術へ派生できるようになったのが大きな変化。地味に立ちBの攻撃発生速度もアップしている。

美凰

玄武踏陣の1、2段目、白虎崩虔から青龍亢山へと派生可能になり、青龍亢山からは朱雀宝輪へと連係できるように。主力のしゃがみBも強化されている。

春日舞織

空中で雷呻落としが使用可能になり、空中戦や連続技に変化が生まれてきそう。また雅楽備えによる妹達の配置状態が永続するようになり、新たな連係が誕生する予感もある。



空中での雷呻落としにより、連続技の幅が増加

リリカ

フリップスルーは攻撃発生速度がアップし、よりガード崩し面が強化。ナイトストリームはコウモリの数が増えているので、使い勝手が良くなっている。

リーゼロッテ

暴虐たるガイセルからの派生技で終わらないトレーネが追加。ヒット時は相手を浮かせられるので、連続技のパーツに使える。また、抗えぬボイゲンは回転攻撃の持続時間が長くなった。



暴虐たるガイセルヒット時に追加コマンドを入力

安栖頼子

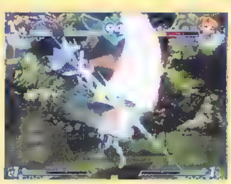
ジャンプ中の飛び道具のコマンドがBC同時押しになり、暴発しにくくなったのはうれしいポイント。また、地上での各種レバー入れ攻撃は発生速度が上昇しており、使い勝手がアップ！



強化噴き上がる奈落の苦悶はインパクト抜群！

フィオナ

コルブランド、エクスカリバーにダウン引き起こし効果が付与され、新しい利用方法が可能に。➡＋Bはヒット効果が変化し、ヒットストップも増加しているぞ。



空中カレトウルッフにより連続技や連係の発展の可能性が見えてきた

大道寺きら

立ちB、➡＋Cがため可能になり、近距離戦の行動の幅が増加。加えて、フライングきら様ドライバーとフライングアルマゲドンの間合いが増加している。

ペトラ

猛威を振るったL.G.A rapid chargeはアルカナゲージ回復速度が低下したものの、L.G.A charge-Xがボタンでチャージ量が変わるように。



空中から斜め下へ弾丸を発射するL.G.A fire type β'に注目

ゼニア

掻き乱すパルイーフCからの派生技にバリエーションが増加。コーカラルを穿つ夜でのけぞり中の相手をつかめる点も見逃せない。



掻き乱すパルイーフC派生技で、より接近戦に磨きがかかる

キャサリン京橋

みんなのヒーローちびガワ発進！が3回制限になった点が気になるが、対空制御も完璧やでー！が地上発動可能になりどうなるか!?



新技、これが噂のチクタクぼんぼん!は発火させると大爆発！

エルザ

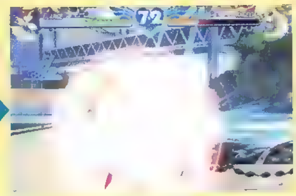
サンクトゥスのピンを通常技・必殺技でも弾けるようになった上、さらにピンを弾いた攻撃自体をキャンセルして必殺技を出せる。面白い変更点だ。

クラリーチェ

まず、ラ・グランフィアが3ヒットなった上、空振り時もドゥーエに派生可能になり、立ち回りが強化されている感が強いクラリーチェ。さらに、イル・ラピメント中の新必殺技が二つ追加されており、さまざまなポイントで新しい動きが可能になっている



ラ・リプルサを発動するとイル・ラピメントから多段攻撃か発生する



空中でイル・ラピメントの効果を切り替えられるため、連続技に重宝する

ドロシー

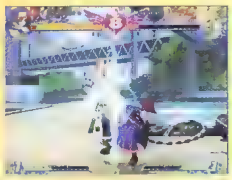
➡＋Aの高速化や➡＋Bが立ちB、しゃがみB、⬅＋Bから出せるなど、地味な強化が目立つドロシー。また、ジャンプ⬈＋Bで出すと後ろに跳ねる軌道に変化した。



不要なカードを消去できるフォルトが超便利！

アンジェリア

光を飛ばす特殊技がすべてBC同時押しになり、暴発しなくなったのはアンジェリア使い歓喜間違い無し！ また空中で切ない想いを受け止めてが発動可能になった。



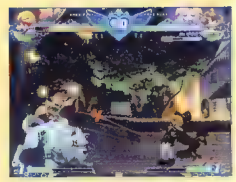
真下へ突進するそのきらめきはスターフライトか!

犬若あかね

立ちBが空中ガード可能になった点は大きいが、その代わり➡＋Cが空中ガード不能に。また月吠えが攻撃発生が上昇、攻撃判定が拡大と強化されている。

犬若なずな

ジャンプCが強化されたり、鳥術・白真弓、A獣術・陽炎の発生速度が上昇したりと、なずなは細かな点が強化。待機中の霊鳥をレバーで操作可能という変化も！



各種霊鳥突進攻撃から、さらにキャンセルで必殺技へ派生可能に

ヴァイス

動剣テーティヒカイトのさらに派生技として追剣ヤーゲンが追加。突剣グライデンは突進部分に攻撃が付加され、連続技に使いやすい。



上空に飛ばした剣を追剣ヤーゲンで落下させ、攻撃に転じられる。

えこ

おえかきするのがボタンによってある程度出せる絵を選択できるようになっている。Cおうじさまの無敵時間が延長されているのも◎。



いっぱいかくの!でさらにお絵かきが実戦で活躍する!?

シャルラッハロート

ジャンプ➡＋B・B、結鎖ケテンからの追加技・駆鎖ラウフェン、空中鎧鎖リュストゥングの追加と行動の幅が大きく広がっている。



駆鎖ラウフェンで相手の虚を突くような連係か可能になった

EXAMU EXTRA! LIGHT

先行ロケテストの様子を取材 開発リポートEX

——ロケテストをむかえての感想をお願いします

林 発表から少々お待たせしてしまい申し訳ございませんでしたが、ついにプレイしていただく機会を作れました。告知期間が短かったので、どれだけの方がいらっしゃっていただけるかは正直不安だったのですが、開店から長蛇の列となり、とてもうれしかったです。参加者の中には『アルカナハート』で活躍されている方々や、『まほエフ』の限定カードを配布していることもあり小さなお子さんや、家庭用から始めたという方々も見られたのが印象的でした。

今回のロケテストでいただいたご意見を参考にし、最終調整をしますので、稼働までもう少々お待ちください。



会場となった秋葉原HEYでは、はぁとの等身大ポップなども設置され、より会場を盛り上げていた。

赤賀博隆、新規描き下ろしグッズ始動!!!!!

1/28（月）よりエクサムショップにて受注開始！ 詳しくはエクサムショップ：各商品紹介でチェック！
<http://www.examu.co.jp/shop/>

◆アルカナハートAR抱き枕カバー／絵柄：普段着（表面）水着（裏面）／種類：美凰ver. パラセver. 舞織ver. 計3種類／サイズ：W500 x H1600mm／生地：２ｗａｙトリコットライクラ／価格：¥12,000

◆アルカナハートブランケット／絵柄：美凰、パラセ、舞織／種類：普段着ver. 水着ver. 計2種類／サイズ：W900 x H600mm／生地：ポリエステル両面起毛生地／価格：¥4,000※／各50枚限定販売

赤賀博隆

売れなかったら、そこで試合終了企画。
目指せ全キャラクターの商品化!!!!（通販担当より）



“声優業界で最もKOFを愛する男”市来光弘が紡ぐ夢の祭典

「KOF XIII CLIMAX」スペシャル大会

市劇 ICHI-GEKI



市来 光弘

■Profile：1月10日鹿児島生まれ。ゲームマニアが多い声優業界にあって、無類の格闘ゲーム好き＆ガチンコプレイヤーとして知られている。「今年こそは念願の格闘ゲーム出演を果たしたい!!」と熱望する今日このごろ。
■出演情報：『BLEACH』（雪緒）、『お兄ちゃんのことなんかぜんぜん好きじゃないんだからねっ!!』（黒崎大吾）、『フリージング』（アオイ＝カズヤ）ほか多数

2013.3.23 開催決定

彼の美声と絶技に酔いしれろ！

本誌読者にはおなじみの「最もKOFを愛している声優」こと、市来光弘さんが音頭を取る『KOF XIII CLIMAX』の大会―その名も「市劇」が開催されることとなった。本大会ではメインMCを市来さん本人が、アシスタントMCをアニメ『パパのいうことを聞きなさい!』の小鳥遊ひな役等で知られる五十嵐裕美さんが務める。当然、市来さんは選手としても参加する。また、全国的に有名な強豪プレイヤーのゲスト参加も予定されており、市来さんのファンはもちろんのこと、格闘ゲームファンなら興奮必至のイベントになるだろう。



五十嵐 裕美（いがらし ひろみ）

■『KOF XIII CLIMAX』とは？

『THE KING OF FIGHTERS』（通称：KOF）は1994年より始まった、SNK（現SNKプレイモア）による対戦格闘ゲームシリーズ。『KOF XIII CLIMAX』はシリーズ本編の最新作に当たり、派手でそう快な連続技やスピーディな試合展開で、国内のみならず海外でも高い評価を得ている。

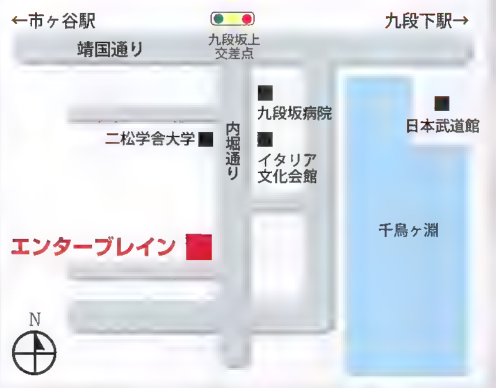


市劇 大会概要

※レギュレーションは随時追加される可能性があります。参加前に公式サイトにてご確認ください。

■日程：2013年3月23日（土）
■場所：東京都千代田区3番町6－1
エンターブレイン 2F イベントスペース「Winner's Park」(WinPa)
■大会レギュレーション概要：
・アーケード版『THE KING OF FIGHTERS XIII CLIMAX』を使用
・基板の設定は工場出荷時のものとする
・1on1 個人戦（勝ち抜き戦）
・試合ごとにキャラクター変更可能
・選手登録は、公式サイトにて受け付け
そのほか、詳細は公式サイトを参照のこと。
■備考：参加費無料。インターネット映像配信あり。詳細は公式サイト参照。
■主催：市来充弘 Presents
■協賛：SNK プレイモア／キングレコード
■運営：エンターブレイン

アクセスマップ



エントリー＆詳細は特設HPでチェック！ <http://arcadiamagazine.com/kof-ichiki/>

大会コミッショナー・市来光弘が語る
『KOF』の魅力と今大会への意気込み

——市来さんにとっての、『KOF』シリーズの魅力は何だと思いますか？

市来　3対3のチームバトルと、やはりキャラクターの魅力ですね。僕がずっと同じキャラを使い続けているのも、そこに理由があります。

——市来さんといえば、テリー、京、リョウを使っているイメージがありますが、今回もこのチームでの参加でしょうか？

市来　そうですね。今回もその編成です。ちなみに今はこの3キャラで固定ですが、以前はほかのキャラも使っていたんですよ。『餓狼』シリーズではアンディ、秦崇秀を使うことが多かったと思います。『餓狼 MARK OF THE WOLVES』ではテリーはっかり使っていましたね。僕は昔からよく兄と一緒に格闘ゲームで遊んでいたのですが、彼が『餓狼』シリーズではテリー、『龍虎』シリーズではリョウを使うことが多かったので、自分はそこを外してアンディ、ロバートを使っていました。今の使用キャラに落ち着いたのは『KOF'97』のころかな？

——使用キャラのどのような部分に惹かれます？

市来　いろいろありますが、技の格好良さでしょうか。僕は気がついたら「乱舞」という言葉が好きになっていたのですが、そこからリョウというキャラにはまっていったのだと思います（笑）。テリーの技も大好きですね。『餓狼Mark of the Wolves』で初めてバスターウルフを目にしたときは感動しました。『餓狼伝説3』の、コンビネーションからのトリプルゲイザーを見たときも、強い衝撃を受けましたね。

——今回の種目となる『KOF XIII』ですが、ほかのシリーズ作品と比べて、どのような部分が見どころだと思いますか？

市来　すべてのキャラが派手で強力な連続技を持っているため、一発逆転の要素が強いところですね。ほかのシリーズ作品にもそういった面はありますが、本作では特に顕著です。「たった一発の小技から勝負が決まってしまうかも？」という一触即発の緊迫感、大幅に不利な状況からの劇的な逆転は、本作の大きな見どころだと思います。

——次に、選手としての意気込みをお聞きかせください。

市来　おかげさまでこんな素敵な大会が開けたので、しっかり準備してベストな状態で臨みたいと思います。僕のチームには、世間的に弱いと言われるキャラも含まれていますが（笑 ※下記カコミ参照）、限界まで頑張ってみたいと思います。

——今回の大会、優勝できると思いますか？　いや、できますよね!?

市来　優勝します！（震え声）

——最後に、読者の皆さんや、今大会への参加を検討されている方々に一言お願いします。

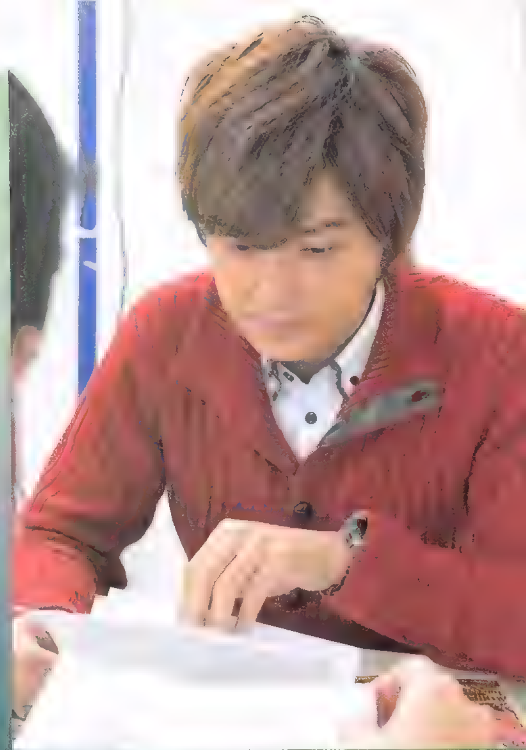
市来　珍しい形の大会なので、参加を検討されている方には、ぜひ応募していただきたいです。きっとレベルの高い大会になると思うので、参加を見合わされる方々も、ぜひインターネットの映像配信をご覧ください。見ているだけでも楽しいと思いますので、一緒に盛り上がっていきましょう！ところで、ちょっとお聞きしたいのですが、この大会が好評だった場合、二回目、三回目と続くことはあるんですかね!?

——大会運営スタッフ　えっ！

市来　ありますよね!?

——大会運営スタッフ　う～ん、それは……。好評であれば検討します（笑）。

市来　本当ですか!?　そういうわけで、次につなげるためにも、「KOF」ファンの皆さま、アルカディア読者の皆さまのお力添えをいただければと思います。一緒にいい大会にしていきましょうね！　よろしくお願いします！



大会の打ち合わせに臨む市来さんの表情は真剣そのもの。レギュレーションの細部にもしっかり目を通し、意見を求められれば丁寧かつ的確にコメントを返す真摯な姿が印象的だった。



市来さんに聞く！最新キャラ情勢

今大会の注目キャラは……？

——ところで市来さん、本作の現時点でのキャラクター情勢、個人的に注目しているキャラクターを教えてもらえませんか？

市来　要注目（Sランク）は、初期からずっと評価の高いMr.カラテ、爆発力に秀でたホア、驚異的なラッシュ力を持つキムといった面々でしょうか。キム、ホアは攻略の進化とともに評価を伸ばしている印象です。最近はMr.カラテを抜いてキムを入れている人も居るとか。その次か、同じくらいに強い（Aランク）と思うのが、庵と京。通常版、別バージョン（※1）ともに強力です。稼働当初、ネスツスタイル京はノーマル版に比べ評価は低めでしたが、最近は使用人口が増加しているように感じます。荒咬みが強い！　ガード崩し能力と爆発力を持つシェン、特殊追撃判定を持つEX版ディーサイドでチャンスをつかみやすいバイスは、大将として出てくると厄介なキャラです。高いガード崩し能力と火力を持つチンも怖いですね。残りのキャラは細かい差はありますが、まあB～Cランクくらいでしょうか……。

そして、テリー（※2）は恐らくDランクですかね!?　べ……別に負けたときの言い訳にするとかではないですよ!?　このキャラ本当にキツイです（笑）。でもキャラ替えはしませんよ！

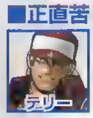
■活躍間違い無しのSランク



■ポテンシャルの高さに注目のAランク



■正直苦しいDランク



インタビュー注釈　※1:別バージョン……炎を取り戻した庵、ネスツスタイル京のこと。※2:テリーのランクについて……実際に本作で開催されたさまざまな大会でもテリーはほとんど見掛けないためレアキャラ扱いを受けることが多い。バージョンアップ前にはなるが、闘劇2010では、32名という枠の中でテリー使用者は0だった。

弾幕少女

ダンマクショウジョ



「宝石箱（ジュエルズ）」西園寺とまる。真実・友愛・忠実を象徴する。

[illegible]



森菜すずは先生プロフィール

「森菜すずは」先生プロフィール

『真剣に私で恋しなさい』、『魔法使いの夜』、『トータルイクリプス』、『ブラックロックシューター』などさまざまな作品のコミカライズを手がける漫画家。また、『東方Project』シリーズのイラスト、コミックなども精力的に発表している。HPアドレスは http://suzu.mamagoto.com/



弾幕少女（ダンマクショウジョ）

西園寺とまる　SAIONNJI Tomaru

●出身地：極東　●血液型：O型
●身長体重：158cm/49kg
●スリーサイズ：93/62/85
●好きなもの：温泉の元　●苦手なもの：北風
●趣味：コンポゲー　●特技：物ボケ

普段は都内の女子校に通う無垢な少女だが、ALERT時には強大なガーネットの誕生石が宿主となり、その力をふるう。誘導弾をベースとした広範囲攻撃を得意としており、「宝石箱」の中ではもっとも完成された能力を持つとされる逸材。

読者が創るゲーセンの未来

ARCADIA A-Frontiers

げっつ☆先生：P062-064（CMYK）
田渕健康：P064（ハガキ番、ケソールの部屋）
カイゼルちくわ：P065-067（グレースケール）

凍えるような毎日が続いておりますが、投稿コーナーA-Froはいつでも大炎上!……いや、心意気がバーニングってことですよ!?　というわけで、今月もホットなひと時を皆様へお届け致します!

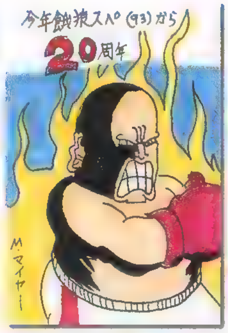
今月のACE!



（兵庫県　ちぃさん）

アフロCMYK

細かいルールなどはナッシング。あるのはただ一つ、アーケードゲームのカラーイラストであることのみ!　フリーダム自由空間、それが当アフロCMYKなのであった!!



（広島県　M・マイヤー君）
☆あれ?　ってことは、昨年末が『餓狼2』20周年だったのか!



（兵庫県　アルルハイジさん）
☆北条家から漂うトリコロ感を、ここに集約。うむ、違和感ナッシング!



（新潟県　佐倉信士君）
No.152のAC30号君に乗っかって若返～る!



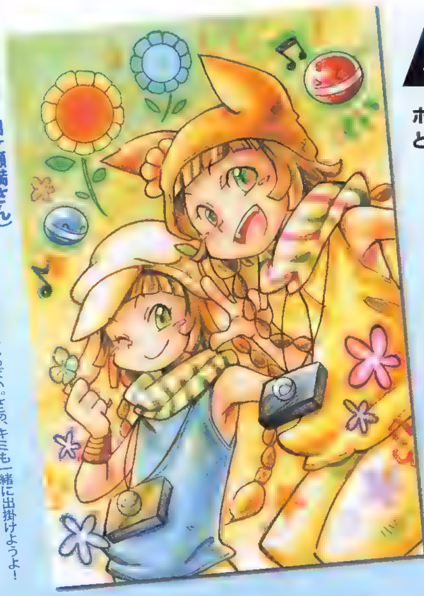
（神奈川県　茶草君）
☆彼女ほど冬が似合う巫女さんも、そうはおるまいて!



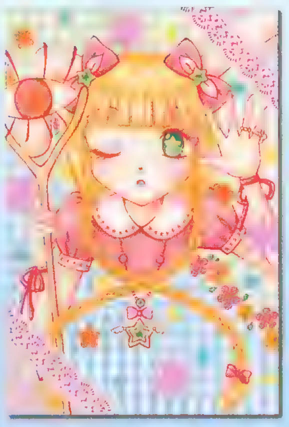
（福岡県　武術師某さん）
☆データカードダス『アイカツ!』より、おとめさん。天然笑顔で、今日もらぶゆ～!

BEAT CONTRIBUTION さには祭

ポップンシリーズ最新作、『pop'n music Sunny Park』稼動記念!
というわけで、どさくさまぎれにBEAT CONTRIBUTIONが特別仕様でプチ復活。ビバ、BEMANI!



（新潟県　相ケ瀬満さん）
☆ぽかぽかとした日差しの暖かい公園には、新しい発見がいっぱい。さあ、キミも一緒に出掛けようよ!



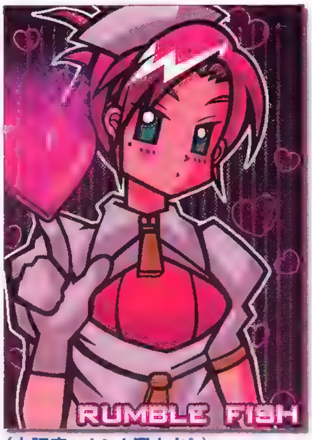
（福島県　森園泉さん）
Hぱちぱちつけまを付けまくり。ミミちゃんのこんなカワイイ一面、いかがでしょうか!



（広島県　文月裕さん）
☆おお、これはチェンジカードならではですなあ。

新カードに翔番長もん絶!?

A-Fro回覧板　今月もアフロ鉄の掟のお時間がやってまいりました。まずは投稿作品についているAマークについて。こちらはアフロヅをうならせたナイスな作品。ということで、A-Fro特製図書カードを贈呈致します!
そして(H)マークは投稿者の方がホームページをお持ちの印。本誌WEBサイトの「投稿者リンク」からチェック!　→http://www.arcadiamagazine.com/



（大阪府　ムンク園山さん）☆NESiCAxLiveで広がるランブル魂。まだまだ闘いはこれからだ！

美少年はいねがぁ！

ブレイ部(仮)舞

もはやコーナー名の（仮）が定着した感のある『ブレイブルー』支援コーナーですが、今月はやたらとアマネさんが到着したので特別編成にせざるを得ない！　SNKG（そなかじ）です。



（東京都　コアコア君）H こんな中段希望の図。なにやら楽しそうであるなあ。



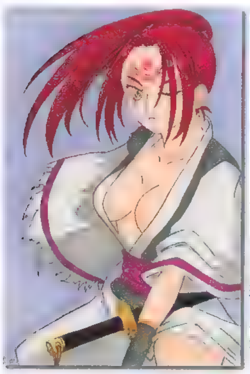
（山口県　水縹ロコさん）☆妖艶、それでいて男前。ついでに美しい少年こそがすべて。



（東京都　大沼ヨシザネさん）☆今こそ舞おうぞ、カルルたんにささげる愛の舞踊を！



（新潟県　K君）☆あわあわわ、何ゆえ精霊をかじりますか！　恐ろしいこって。



（宮城県　銀漢君）☆畳マイスターここにあり。さて、今日もひっくり返しますか！



（三重県　ヒロぽん君）H ここ最近はゲーセンと縁遠くなってしまいましたが、まあゲフンゲフン！



（千葉県　N・H君）☆凛とりりしく、勇ましく。新たなバトルの舞台、その幕開けに。



（大阪府　せのお東君）
☆うむ、実に自然な流れでありますなあ。プライズとは[illegible]の戦場！



（東京都　宣教師ゴンドルフさん）H 我ら、サンソフト格ゲー女子隊！　と見せかけて、見切れるボーナス君。



（北海道　包帯rmxさん）☆おおっと艶やか！　いわく、いいひざ枕ができる太ももとのこと。



（青森県　五森セキさん）
☆『LoV』より、佐々木小次郎殿。
死してなお、見据える先はやはり武蔵か。



（東京都　シーナ・エマナ君）
☆虹色オーラの元気娘、今日もどこかでプロレス中！

A-Fro回覧板　次ページにてお知らせしておりますが、今年も「グラスマニア」がやってまいりました！　メガネキャラをドシドシ送ってくだせえ！　そして来月はいよいよ、警察VS.医者VS.富豪「三つ巴バトル」の結果発表。ちなみにこちらの罰ゲーム案は現在も募集中です。おっと、忍者村もそろそろの季節でござるな。てなわけで、今年もアフロはイベントが目白押し。皆様の参加をお待ちしております！

General Valentine

ジェネラル バレンタイン

2月といえば、バレンタインデーに決まってるでしょ!　そんな皆様にお届けするイラストコーナー。チョコレートにぎっしり詰まったこの想い、あなたに届けっ!



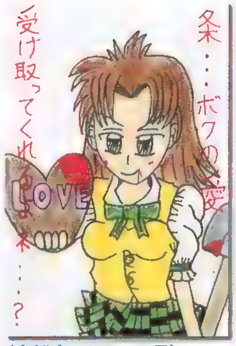
(長野県　美倖ゆうあさん)☆『ガンスト』女子～ずバレンタイン。三者三様、それぞれの想い。



(福岡県　皐月トミィさん)☆チョコに映える褐色の肌。ぜーんぶまとめてラッピング!



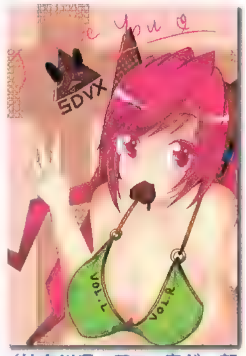
(広島県　温井川天祐さん)☆め、女神様っ!　犬福にチョコを与えないでくださいっ!!



(京都府　シーエム君)☆その昔、『痛快GANGAN行進曲』というゲームがあってのう……。



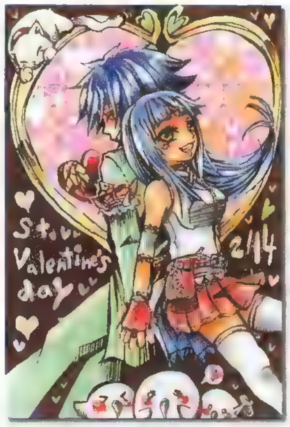
(新潟県　コンポジ君)☆さすがはキングの姉さんやで。負けても、この余裕っぷり……!



(神奈川県　アフロ音ゲー部@もこノイド君)☆レイシス嬢から、ちょっぴりホットな贈り物!



(青森県　水玉うるるさん)☆ビターだとかスイートだとかじゃない。チョコさえあればそれでいいのです!　ナヌッ!?



(愛知県　バクレツ丸さん)☆二人が互いを支えあう。そんな素敵な確認をする2月14日。



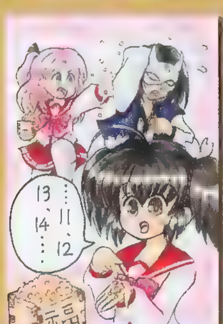
(東京都　星野ミラさん)☆なんと恐ろしい。退き引きならないバレンタインじゃあ!

忘却の彼方 豆の小部屋

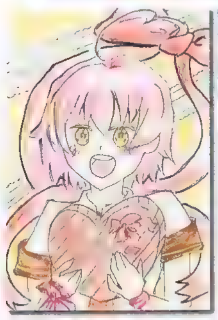
毎年肩身の狭い節分は、今年も肩身が狭かった。完!



(静岡県　小鳥遊みどろさん)☆節分コスを用意したら、あとは豆を撒くだけDA!



(奈良県　てつみん君)☆まーりゃん先輩の所業こそが、鬼に見える今日このごろ。



(東京都　田原真理さん)☆あなたにだけ特別に、愛の詰まったハートのチョコだよ。



(神奈川県　未虎さん)☆永遠のアイドル、それはジャンプー。さあ、お食べ。

グラスマニア2013 開催のお知らせ

メガネキャラの祭典、「グラスマニア」が今年もやってきました!　古くはグラマニ四天王の選出など、アフロの歴史を語る上で欠かすことのできないこのコーナー。

ルールは簡単、メガネキャラのイラストを描いて送るだけ!　カラー、モノクロどちらでもOKです。募集期間は今月の投稿締め切りまで。アフロヅが独断で決めるメガネの似合うキャラ、グラスユニバースは果たしてどのキャラに!?　あなたのグラス愛で、メガネキャラに市民権を!

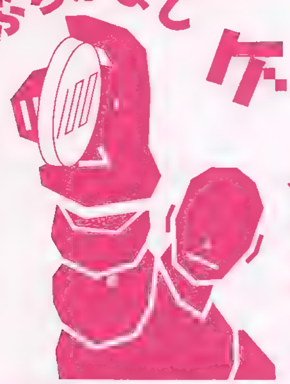


(京都府　かさ改め深緋さん)☆メガネこそ正義、世界の真理よのう。

ハガキ番ケソールの部屋

エンターブレインより発売中の「Quarterly pixiv　vol.11」には、A-Froでもおなじみの宣教師ゴンドルフさんのグラビア+メイキングが載ってるゾ。これは買わなきゃね(正面マーケティング)!
いよいよ次号は三つ巴企画の大発表!　栄えある1位の座に輝くのはどのジャンルか、そして撃沈してしまうのは!?　風雲黙示録を告げる名物企画、楽しみに待てーい。

ぶちかまし ゲーマー人生



時すでに新年、というかもういつの間にか、お正月気分にセイグッバイな時期となった昨今。寒さに負けず、新年の新作に備える、そんなアナタにお届けしたいA-Froのモノクロイラスト&文章投稿などが集うコーナーがこちらです。

回答プチ募集中 キミは何を選ぶ!?

2012年のアルカディア大賞は、数時間の脳内会議の結果『アクアパッツァ』に決定。……デジャヴ？

当然のことながら、ベストキャラクター賞は前年に引き続き小牧愛佳。エンディングでエンチャントレス愛佳が拝めるという理由でさーりゃんになびきそうになったのは、ここだけの秘密だ。

少しくすぶっていたけど、2度目のS+昇格もあったりして、まだまだやり込み続けます！

余談だが、先のアフロサミットで配布された参加者紹介紙で、私につけられたキャッチコピーが「愛佳を愛する文章職人」だった(笑)。

（埼玉県　AC30号君）

☆サミットではコピーを勝手につけられた氏よりのお言葉でした　だれかそんなひどいことを一（棒）

かつて本誌で毎年決定していたアルカディア大賞&ベストキャラクター賞。昨年を振り返ってみて、あなたにとっての大賞も選出してみていただけるとうれしい限り！

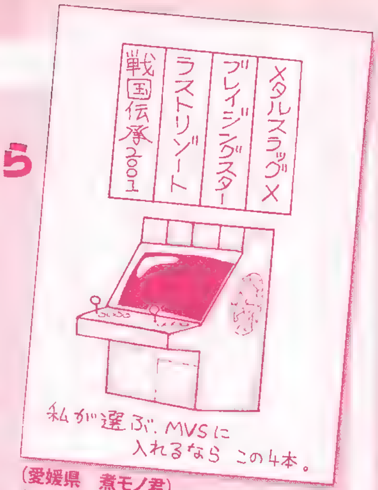
『D-Arts』でフィギュア化してほしいキャラのリクエストを募集？　だったら、アンディーとジョーをリクエストするっきゃないでしょう！　でもってすでにフィギュア化されているテリーを加えて、「ラ・餓狼マン」を作るんじゃい!!

（石川県　二代目SB1号君）

☆こちらも、A-Froならではの希望をまとめると面白そう？　思い付いちゃった人は文章投稿してみそし！

試しにプチ募集 MVSに入れるならこの4本

懐かしの名機・MVS基板筐体に4本のゲームを入れるなら、何を選ぶ!?　というなかなか悩ましいお題をいただきましたので、急きょコーナーにしてみました。好きな作品のみを入れるもよし、設置店舗のインカム効率を考えてみるもよし、いろいろな視点からあなたのレゲー&MVSタイトル愛を魅せてくだされぃ!!

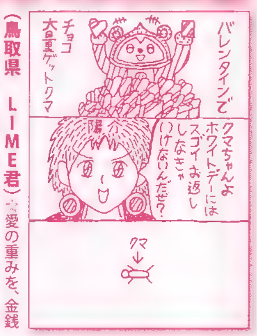


（愛媛県　煮モノ君）

☆こいつぁ一晩程度じゃ答えが出ねぇ！文章&イラスト投稿でぜひあなたの答えを！

聖☆アフロフェブラルィー モノクローム♥バレンティヌスの愛

こちらのモノクロページでも、バレンタインな感じの作品をピックアッポゥ!! ちなみにカラーページとだいぶタイトルの印象が違う点には、別に担当の他意は無い。……無い。



（鳥取県　LIME君）☆愛の重みを、金銭的に思い知った2月だったクマ。よよよ。

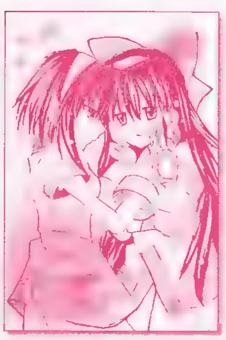


（千葉県　相模君集一筋@おまめさん）

☆チョコ弾でくるとはな　これは受け取らざるを得ねぇ！万札の両替は万全かね、諸君。



（静岡県　ウォンチュベイベーさん）☆戦場での告白は吊橋効果で成功確率大幅UP。回復と見せかけてほぼ重力状態だけど！



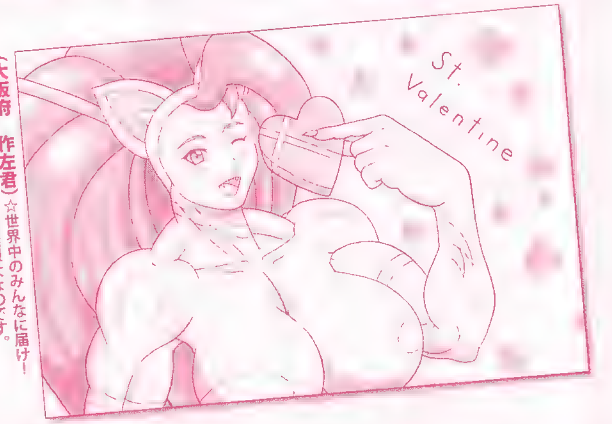
（福岡県　妃微既さん）☆そは鏡像、別の自分を、愛す道もあれ、憎む道もあれ。



（神奈川県　Shadowさん）HPアーケード版オンリーのプレイヤーにとっては、衝撃的なこの変化。経緯は家庭用で！



（愛知県　立花ゆうりさん）☆遅ればせながら先月分の祝辞を掲載。20周年記念「festa!」（仮）に要注目！



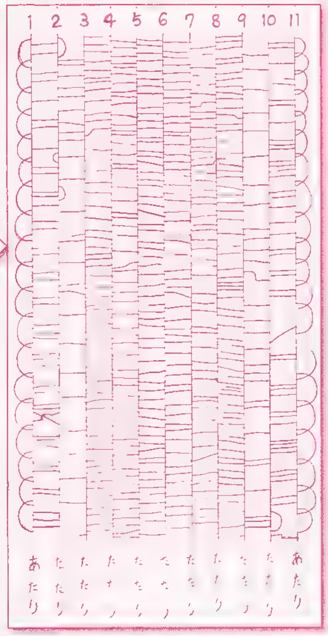
（大阪府　作左君）☆世界中のみんなに届け！フェリシア嬢の愛は、今年も無限大なのです。

A・Fro回覧板　【投稿全般・鉄の掟】○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書けば掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載。○投稿作品は「未発表」のものを。個人のHPなどに掲載する場合は掲載後45日以降にしてください。　投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。　締め切り日は「必着」です
【文章作品投稿規定】○文字数は800字以内にまとめてください。○アフロズがリライトいたします。○E-mail投稿の際は本名、住所などの記載や添付を忘れずに！

どうしても大サイズでお見せしたかった DEATHあみだ♪

三つ巴バチューのシーズン到来といえば、小鳥遊みどろさんが送ってくださるこの季節の風物詩・デスあみだ。読者諸兄もさまよってみないかい!?

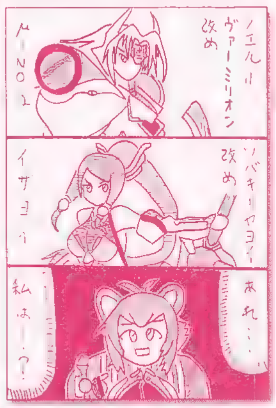
拡大コピーして使ってみそし！



（静岡県　小鳥遊みどろさん）
☆見よ、この細部までエライことになっている精巧なあみだを！　何かを決める折などに、皆さんもぜひ使ってみていただきたい。ちなみに初代デスあみだをいただいた際には、アフロヅちくわは数十分間延々と、あみだの中をさまよい続けることになったのです……。下の文章を差し替え、新作格ゲーを初プレイする時などのキャラ決めに使ったりしてみるのもDEATHティニーな感じでいいだろう。



（東京都　QQQ君）☆なんともうらやましけしからん一致でおめでとう！　あなたの誕生日も調べてみては？



（長野県　LEG君）
☆仲良し三人組の中でのこの孤独感。だれかムラクモ持ってきて！

聞いてみたいこと気軽にプリーズ 教えてアフロディーテ

投稿者からいただいた疑問質問に、担当軍団アフロヅやほかの投稿者がズバリお答えする当方。今回は「漢字のペンネームの皆さんの読み方は?」との質問への回答＋αです。

答　私のP.N.の読み方は……「みかげ　みちゆき」!!
（愛知県　御影道行君）

「水縹」で「みはなだ」。ちなみに、水色の古い呼び名です。
（山口県　水縹ロコさん）

不肖、私のペンネーム「山田無識庵道楽斎」は、「やまだ　むしきあん　どうらくさい」と詠みます。

なお、由来は上杉不識庵（ふしきあん）謙信公、ならびに織田有楽斎（うらくさい）藤長益公からヒントを得た、「不勉強な道楽者」という意味にございます。

ちなみに長益公は銀座有楽町の起源となったかの信長公の弟で、有楽町駅はこのお方の屋敷だった場所なのです。
（富山県　山田無識庵道楽斎君）
☆ペンネームの読み方だけかと思ったら、意外な豆知識や背景なども教えていただき、ありがとうございました！　今後もサミットなどに備え、漢字を使う方は読み仮名も振っておいていただけると助かりまする。

問　質問なのですが、投稿の必要明記事項として「コーナー名」とありますが、リニューアル前と比べると各ページにコーナー名が掲載されていないため、今まで通りの投稿の仕方で大丈夫なのかと心配になってしまいました。コーナー名などはどのように書けばいいでしょうか？
（北海道　akaneさん）
☆こちらはアフロヅちくわが即お答えします。「コーナー名の記載はなくても大丈夫」です！　むしろ自分で勝手にコーナー名を書いたりしていただいても、担当軍団が最適と思われるページやコーナーへ持ち去っていきます。それでも不安な場合は、カラーは「アフロCMYK」あて、モノクロは「ぶちかましゲーマー人生」あてで大丈夫！

皆さんのお気に入りのSE（効果音）は何ですか？　自分は初代『アルカナハート』のキャラクターセレクト音です。**（長野県　LEG君）**
☆今回、回答を募集するお題はこちら！　アーケード作品で気に入った名SEを、ぜひぜひ教えてください。

遅ればせながら自己紹介 マスコットキャラのモフロンです!



早速ハガキ仕分けと頑張るモフロン。皆さんよろしくです！

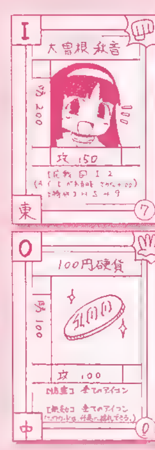
先日決定したアフロマスコットキャラ、モフロン（命名・作者のアルルハイジさん）が改めてこちらにてご挨拶！　今後もA-Froのあちこちで、頑張っていろいろ作業で誌面を、投稿を盛り立ててくれますぞ！

ゲーセンTCGを作ろう!（仮）

ゲーセンをテーマに自家製TCG（トレーディングカードゲーム）を作れィ！と、割と見切り発車な当コーナー。だが投稿者の本気は格が違った！

先月細かな仕様書を送ってくださった妖怪出魂君に続き、今月はなんと、御影道行君がカードの実物を試作しつつ別の仕様書を送ってくださいました。レゲーマー世代の心をくすぐる仕様の数々は、今後もぜひ参考にさせていただきます！　募集中のお題には、引き続きのものと併せ、「カードの強さの単位」を追加！

●現在アイデア募集中の項目
・このTCGのタイトル
・カードの種類
・カードの強さの単位（例：パワー、攻撃力など）



（愛知県　御影道行君）
☆計6枚のカードで、実際に遊べるものを作って送ってくださった御影氏。左上のアルファベットで文字ぴったん的な遊びや、ジャンケンマーク部分だけでの遊びも可能と、昔のカードの懐かしい仕様を見事復元してくれました。

A・Fro回覧板　【イラスト作品投稿規定】○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2（郵便ハガキの比率）が基本！　○イラスト内に文字を書くなら大きめに。文字などのオブジェクトは端5mm以内は避けてください。【CGデータ作品投稿規定】 カラーモードはRGBではなくCMYKにしてください。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK。 推奨サイズは7×5cm。解像度は350dpi。 セーブファイル方式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ。○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同梱してください。



（神奈川県　ken君）
☆タイトル通り、アイドル道をマスターする方向になったというのかい!?

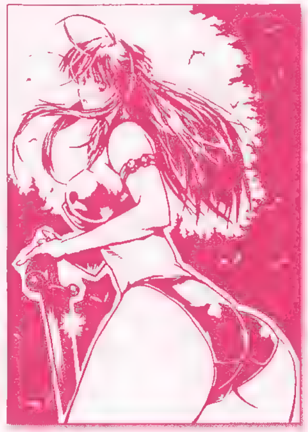


（熊本県　エレ金哲君）
☆セガたしフライスつながりも……と思ったら、バンナム談義だったこの悲しみ。

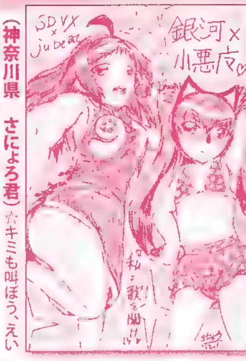
セクスィーアドヴェンチャー

ゲルエロス村

健全健康なエロスを追及し、限界に挑むとか挑まないとか誓った日もあった当コーナー。今月もチャージしてこうッ!



（群馬県　十一久君）
☆元祖SNKヒロインは、艶やかさの面でも格が違ったという伝説!



（神奈川県　さによろ君）☆キミも叫ぼう、えいにゃ・えいにゃ!! 曲の中毒っぷりもヤバかとです。



（愛知県　ですみら君）
☆だれもがつい、さん付けで呼んでしまう美貌の香織さん。大学1年生だけどな!

ラ・餓狼マン

我らが謎のフランス人が三身合体で戦ったり、敵か味方かほかの合体ヒーローも増えたりしちゃうのが当方です。



（熊本県　次は……イカリマンです!! オドマシラン君）
☆さすが帝王、最後の最後に的確なダメージを……よき闘いでありました!



（愛知県　御影道行君）
☆月華マン、実は燃費が悪かった!
周囲の財布も一撃必殺。

アフロ

川柳怪

お題の単語を使ったり、ニュアンスのみを雅に取り入れてみたりして川柳を詠んでいただくのがこちらのコーナー。今回はお題「ボーナス」への投稿をご紹介。

ハチマキと　サンドバッグで　ボーナス君

（栃木県　てんぷらそば君）

～寸評～

ボーナス君。募集テーマのボーナスという単語をすべて凝縮したキャラを、このハチマキとサンドバッグという単語で完全に説明し終える、その潔さが光っております。ボーナス君を知らない人への解説も、この一句で完璧ですね。

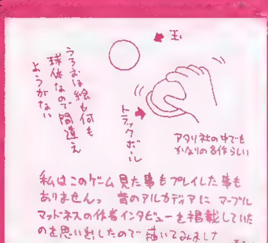
今月のお題　**協力プレイ**

今回の川柳募集お題は、「協力プレイ」。単語そのものを句に織り込むもよし、昨今増えてきた協力プレイの悲喜こもごもを詠むもよしです。お題も募集中!

MMTターボ

「この『MMT』の欄に、アンケート消失で失われた自由欄枠を置けばアンケート投稿が復活します!」と息巻くゲツリに、それでこの枠が半分埋まっては本末転倒であると私は突っ込むべきでしょうか。

うろおぼ絵?



☆こちらは煮モノ君の作品保護紙の落書きより。アタリという単語がなければ、いろんな作品を連想しちゃうとこだったよママン!

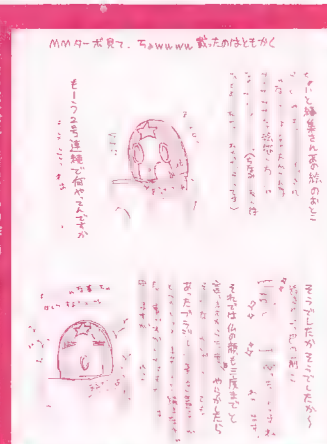
プチかわいいカット





☆上は森園泉さん、下はパクレツ丸さんの封筒より。かわい過ぎて某ちくわが鼻血吹きかけておりました。

申しわけございません(汗)



☆こちらは水玉うろるさんの作品保護紙より。まさかの2連続でやらかした我らに、厳しい[illegible]

Shake The アフロヅ

ちくわ＆げっつ☆　水玉さん靴舐めます（土下座）

ケソ　今世紀最悪の開幕ぶっぱを見たYO!?

ちくわ　ブラジル水着で放課後電●波倶楽部をやらされるのを避けるためなら、犬畜生にも堕ちるわ!

げっつ　というか、なんで今来てる三つ巴罰ゲームの大半がブラジル水着関連なんですかね……?

ケソ　うむ、No.152のP119を参照したまい。

ちくわ＆げっつ☆　おのれIKa先生ェェェエ!!

ケソ　さすがに誌面的にブラジル水着はアウトですが、きっつい罰ゲーム案はまだ募集中でR。

ちくわ　毎年恒例の眼劇の方にも、カラー、モノクロ問わず急ぎご投稿いただければ幸いであります!

担当編集ヤエ　罰案も、早期執行のためお早めに。

アフロヅ　……。（『ストII』ベガ級の負け顔で絶望）

A・Fro回覧板　次回の締め切りは**2月18日（月）必着!**　募要項は65ページ～66ページの欄外を参照してくだされ!!
各投稿作品は128ページのあて先もしくはメールアドレスまで応募してください!

道

ウメハラコラム

●今月の質問●

全国縦断チャリティイベント、なぜ始めたのですか？

（質問者·編集部）



今年１月～５月にかけて、全国5店舗のタイトーステーションでウメハラの『スパⅣ AE』組み手チャリティイベントが開催される。今回の対談のテーマはプロ活動と社会貢献。「ゲーム」で世の中にできることとは？

ウメハラ

2D格闘ゲームで数々のタイトルを手にしている格ゲー界の『カリスマ』。その華やかなプレイスタイルと多くの名言から世界中に数多くのファンを持つ。2010年米国[illegible]社とスポンサー契約。プロゲーマーとして活躍中。

札幌～福岡の各会場で、ウメハラと闘える「組み手」イベント。
プロゲーマーができることは？……このイベントに込めたウメハラの想い。

自分にとって、参加してくれる人、そして「みんな」がうれしくなる

編集部（以下、編）：この度、ウメハラとタイトーステーションとのコラボ企画、ウメハラが『スパⅣ AE』の組み手で日本縦断をするチャリティーイベント「BATTLE TOUR 2013」開催が発表されました（本コラム末を参照）。全国5箇所で開催とのことですが、今回のようにツアー形式の遠征はプロになって初めてですよね。

ウメハラ（以下、ウ）：ええ、そうです。

編：どのような経緯で本イベントが企画されたのですか？

ウ：三年ほど前にプロゲーマーとして活動を始めてからこれまで、自分自身いろいろとプロとして順調に活動ができているなと思っていました。大会の成績もまずまずですし、プロゲーマーとしての知名度という面でもギネスブックに載ったり（編集部注：「世界で最も長く賞金を稼いでいるプロゲーマー」として2010年に掲載される）、書籍を出すなど、自分を傍から見てもどんどん大きく広がっているな、と。しかし、それってあくまで「ゲーム」の枠を出ていないことなんです。

編：と、いうと？

ウ：例えばスポーツの世界では、その活動自体で社会貢献をしていない訳ではない。「娯楽」を与えるという意味では、活動を見ている人を楽しませること自体である意味、社会貢献になっているかもしれません。一方、「ゲーム」という世界で考えると、ゲームをプレイすること自体で活動ができてしまう。でも、できることならゲームが社会にとってちょっとでも良い影響があるような活動ができたらいいな、とは前々から思っていたことなのです。

編：なるほど。

ウ：その思いとアイデアをタイトーの方に提案したら、ご担当の方にもご理解とご快諾をいただきました。そして企画案を具体的に検討して、つい先日、正式にイベントとして告知をさせていただきました。

編：これまでも『タイトーステーション 新宿南口ゲームワールド店』ではウメハラさんの組み手イベントやトーナメント戦が開催されました。昨年の7月には脳性まひで両手両足が不自由というハンデを抱えながらも『スパⅣ AE』を楽しみ、「EVO2012」にも招待された市川脩さんを応援するエキシビジョン戦も開きましたね。

ウ：あのイベントも、こちらから企画を提案させていただきました。

編：その流れを汲んで、今回の「ウメハラ日本縦断チャリティイベント」が始まったのですね。訪問するのは、北は札幌から南は福岡までという五都市。これまで、ウメハラのイベントが開催されたことがない都市ばかりじゃないですか？

ウ：プライベートでは訪れたことがありますが、プロのイベントとしては初めての街ばかりですね。

編：地元のプレイヤーにとって待望のイベントだと思います。雑誌や映像などでしか観られなかったウメハラさんと会って、対戦できるのですから。ウメハラさんの今回の"日本縦断"、どのような期待を？

ウ：各都市に行くこと、多くのプレイヤーと会えることをもちろん楽しみにしています。基本的には自分は東京都内のゲームセンターの環境しか知らないということもありますから。

編：ゲームセンターって同じように見えて、地域によってさまざまなカラーがありますよね。

ウ：そして、何より全国のプレイヤーと対戦することで社会に貢献ができることがうれしく思います。先ほど話したように、この様なイベントをこれまでずっとやりたいと思っていましたから。会場に来てくれた人が楽しんでいただけたら自分もうれしいし、参加することで、来場してくれた方だけでなく「みんな」にとって「いいこと」になります。良いイベントにしたいですね。

「勝つこと」だけではない 自分が形として残せること

編：このコラムの掲載号発売時には残念ながらすでに終わっていますが……第一回目は1月19日の札幌。

ウ：もともと、青森生まれなんですけど、実は北海道には一度も足を踏み入れたことがありません。ですから、楽しみですね。どれぐらい寒いのかな？……とか。

編：何せ札幌は雪祭り直前ですからね！　続く第二回は仙台。仙台は東北地区の中でアーケード格ゲーが盛んな街でもありますね。

ウ：仙台には何回か遠征したことがあります。『ヴァンパイア』シリーズのころの話ですが。知り合いも何人か居るので、そういう意味では大体こんな感じに盛り上がるかな？　ということがイメージできますね。

編：そして第三回は大阪です。大阪には『ガンスリンガーストラトス』のイベントでの訪問はありますが、『スパⅣ』のイベントでは初めてですよね？

ウ：そうです。実は大阪は、先のイベントを含めてこれまで二度しか行ったことが無いんです。名古屋まではけっこう行くことがあったのですが、大阪まではありませんでした。京都に関しては一度……だったんじゃないかな。

編：そうなんですか、ちょっと意外ですね（笑）。その次の四回目は広島。

ウ：行ったことが無い街なので、全然イメージが無いのですが、楽しみですね。

編：『スパⅣ AE』プレイヤーでは公式大会でも優勝経験がある「MDR」の地元だったりと、対戦熱は熱そうですね。そして最後は5月の福岡。天神、九州最大の繁華街ですね。

ウ：九州は、かなり前ですけど……『カプエス２』とか『GGXX』をプレイしていたころ、「闘劇'03」開催のころに一度だけだけ行ったことがあります。組み手に招かれました。

編：それぞれの都市に特色やいろいろなプレイヤーコミュニティがあって、どの会場も違った楽しさがありそうですね。今回に限らず、今後もゲームをきっかけにしたボランティアをしていきたいですか？

ウ：ええ。引き続きそういう活動ができていければ良いなと考えています。最近ではゲームセンターのイメージは昔に比べると明るくファミリー層なども多く、どんどん良くなってきていますが、中には、暗く不健全なものと

して捉えられて方もいると思うんです。このような活動でそういうイメージを変えられたらいいなという気持ちはありますね。みんなで「ゲーマーはやるときはやるんだ」というアピールを出していければという思いはあります。だから今回に限らず、またこういう機会があれば積極的にやりたいですね。

編：今回は組み手という形ですけど、いろんな形の「ゲームで社会貢献」企画ができると面白そうですね。

ウ：そうですね。プロゲーマーという世界は、先駆者の居ない「未開拓」の世界。いつどうなってしまうから分からない。だから、なるべくプロとして居られる内に形に残せる活動がしたいという思いがあります。そういう意味では今回のイベントはすごく良い機会です。

編：プロゲーマーを「アスリート」として考えると、とにかく「結果」だけがすべてという価値観にとらわれがちじゃないですか。でも、プロというのはそうだけじゃない、と。

ウ：トークの時間もあると思いますので、質問があれば答えていきたいですね。これまでのイベントでもさまざまな形でゲームを楽しんでいる人たちが来てくれました。今回も会場に来てくれたみんなに楽しんでもらいたいですね。組み手ではどの試合もガチで挑みます。

編：そういうところで手を抜かないのも「プロ」ですね。

2013年は「ガンスト」公式大会から！ ウメハラたちはどう闘ったのか？

編：続いて、最近のもう一つの大きなトピックに移りましょうか。『ガンスリンガー ストラトス』公式大会、「GUNSLINGER'S BATTLE ARENA -Birth-」が1月13日に開催されました（詳細は28ページ参照）。メンバーに「ふ〜ど」、「マゴ」、「にゃん師」という格ゲーではおなじみのチームでの参加でしたが、予選ブロック三回戦で敗退してしまいました……。

ウ：（全8ブロック中）、抽選で入ったブロックが優勝候補の本命チームが居るなど、かなり激戦区だったんです。

編：このブロックで、後に三位になるチームに敗退したんですよね。

ウ：ただ、大会全体では、優勝候補と言われていたチームが次々と消えていってしまった。だから、「もうちょっと上に行きたかった」と思っているのはウチのチームだけじゃないはずです。「おれたちはもっと上に行けたはずなのに」っていう思いをしているチームはいくつもあるでしょう。

編：それだけ多くのトップチーム同士の実力が拮抗し合った、厳しい大会だったと。

ウ：ええ。そういう厳しさもありましたが、別の面でもありました。本命と言われたチームが負けていった理由の一つとして、予選トーナメントの序盤は大会のルールが普段、ゲームセンターの野試合でのルールとは違っていたことがあると思うんですよ。タイムオーバーで勢力ゲージの優劣で勝ち負けが決まるルールでした（通常のモードでは、引き分けになる）。勢力ゲージの優劣は普段の練習だと意識しにくい部分で、どうしても「全員倒して（勢力ゲージを無くして）勝ちに行く」という闘いが念頭にあるので、その点でみんなけっこう戸惑ったのかなと思います。自分も大会のルールは分かってはいたけど、そのルールに100%、対策を頑張っていなかったのかな。野試合だったらすごく強いけど、そのルールにはいまいち対応しきれなかったのでしょう。

編：ですが、そういうことも含めての「試合」ですからね。

ウ：自分たちは敗退でしたが、でも『ガンスト』全体では、むしろ面白い結果で幕を閉じたなとは思います。みんながあまり注目してなかったチームが優勝しましたし。

編：『ガンスト』で"強いチーム"とそうでないチームの違いとは何でしょうか？　個人の技術？　チームワーク？

ウ：チームの結束が非常に重要になります。チームのキャラクターに応じた戦術、適切なフォーメーションも含めたことですね。強いチームはそれができていますね。

編：そういう意味ではこれまでウメハラがやってきた"個人競技"相当の格ゲーとは仕組みが全く違いますね。

ウ：全然違います。やっていてそこが大変だなと感じる部分です。

編：でも、今後の目標はできましたね。

ウ：今回で終わる訳ではなくて、引き続き参戦をします。次は大阪での大会。それに向けてまた頑張るつもりです。

編：今大会は納得できる敗戦だった、と。

ウ：納得できるというか、仕方無いなという感じですね。自分たちに大きなミスがあったというよりかは、（何が起こるか分からない）大会だから、といった具合で。とりあえず『ガンスト』は一段落着きましたが（対談は公式大会から数日後）、『スパⅣ AE』はしばらく大会が続きそうなので、今後は半々ぐらいのバランスでプレイできたらいいかなと思っています。

編：次の闘いが楽しみです。

ウメハラと対戦できるチャンス！

[illegible]で語った日本縦[illegible]チャリティイベント「BATTLE TOUR [illegible]」、今後は以下の店舗で開催予定。ウメハラとの組み手は各店舗[illegible]（事前受付／[illegible]費500円）。ぜひ参加してウメハラの想いをイベント会場で感じてほしい。USTREAM[illegible]予定もアリ。

【第2回】仙台／タイトーステーション 仙台名掛丁店
■開催日　2013年2月16日土曜日　13：00〜

【第3回】大阪／タイトーステーション 大阪日本橋店
■開催日　2013年3月16日土曜日　13：00〜

【第4回】広島／タイトーステーション 広島本通店
■開催日　2013年4月20日土曜日　13：00〜

【第5回】福岡／タイトーステーション 福岡天神店
■開催日　2013年5月18日土曜日　13：00〜



イベントのHP：http://www.taito.co.jp/gc/special/umehara_tour_13.html
詳しい問い合わせは「タイトーサポートセンター」まで：http://support.taito.co.jp/

強くなりたいキミからのウメハラへの質問を待つ!!

「ウメハラコラム」ではプロゲーマー、ウメハラに聞きたい対戦格闘ゲームに関する質問を募集している。質問が採用された読者には、ウメハラのプロ活動をバックアップするアメリカのゲーム周辺機器メーカー、Mad Catz社提供のオリジナルグッズ

- ●メッセンジャーバッグ
- ●Tシャツ
- ●Team Mad Catz ステッカー
- ●キーチェーン

のセットを進呈する！

悩めるプレイヤーからの対戦格闘ゲームに関する質問や、ウメハラへの熱いメッセージをどしどし寄せてくれ！

募集要項は以下を参照してほしい。

■ハガキの場合
〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部
「ウメハラコラム」係　まで

■メールの場合
umehara@arcadiamagazine.com　まで

いずれの場合も住所・本名（ペンネームもあれば明記）・年齢・Tシャツの希望サイズ（S, M, L）を明記の上、お送りください。

※採用から記念品の発送まで時間が掛かる場合があります。あらかじめご了承ください。

［Mad Catz メッセンジャーバッグ］



［Mad Catz キーチェーン］



MAD CATZ®

本コラムの単行本『ウメハラコラム 拳の巻　〜闘神がキミに授ける対戦格闘ゲーム術〜』が2013年2月25日に発売決定！
詳しい情報は25ページで紹介しているぞ。今すぐチェックしてみてほしい。

第三回 種族特集は「魔種」

独自のデッキを使う魔種プレイヤー「015＞ー＜」に聞く！

LORD of VERMILION Re:2

ロード オブ ヴァーミリオン Re:2

～再征～

LORD of VERMILION Re:2 ～再征～
■メーカー：スクウェア・エニックス
■ジャンル：オンライン対戦型トレーディングカードRPG
■操作方法：レバー＋3ボタン＋トレーディングカード
■稼働日：2012年10月31日（稼働中）
■使用基板：TAITO Type X2
■ネットワークシステム：NESYS（TAITO NET ENTRY SYSTEM）

第三回となる今回は、強化系特殊技の豊富さが特徴である魔種プレイヤーの中でも、独特のデッキを使うプレイヤーを招待！　そのデッキ作りのポイントとは？

Text：age

古参の魔種使い「015＞ー＜」とは？

「LoV Ⅰ」のころからの古参プレイヤーであり、第三回全国大会で本選出場を果たしたこともある「015＞ー＜」。魔種使いは、どちらかといえばそのバージョンに適したデッキをチョイスしてプレイする人が多い中、自分なりのこだわりを持ってデッキを作り、そして勝利する珍しいタイプのプレイヤーだ。一つ前のバージョンでは、[バルバリシア] を軸としたデッキを使い、そして今回もランカー内ではほぼ使用者のいない使い魔 [ベルゼバブ] を筆頭にしたデッキで勝ちを重ねている。

そんな彼から、そのデッキを使う理由と、デッキの基本的な運用法を聞く！　さらに、バージョンアップ後ということもあり、現在の魔種の環境や、注目の使い魔などを、彼の視点を通していろいろと聞いてみた。デッキ作りやパーツ選びの参考にしてみよう！



て、その着眼点は!?
想が垣間見られるぞ！

現在使用しているデッキと、注目の新デッキ

――今回は魔種の中でもちょっと変わったデッキを使うことの多い015＞ー＜さんに来てもらいました。早速ですが、デッキの話を聞いていきたいのですが――現在はどのようなデッキを使っていますか？

015＞ー＜　今は [ベルゼバブ] を中心にしたデッキを使っています。（※詳しくは下記参照）

――以前リプレイに映ってたデッキそのままですね。ちなみに、降魔は何を選択していますか？

015＞ー＜　今はまだ試行錯誤している段階ですが、[～進撃の白き翼～] を使っています。

――それもまた珍しいですね。

015＞ー＜　最近使っていて、マウント（※敵ストーン上に先行して陣取り、敵を迎撃できる体勢）を取った上で、先に特殊技を使って相手のゲージを減らし、こちらの強化で有利に戦闘を進めるのが目的です。今、レベル制の特殊技が多いのでその対策にもなりますしね。

――では、015＞ー＜さん以外のデッキだと、魔種の注目デッキはなんでしょうか？

015＞ー＜　[ツクヨミ] と [レッドクィーン] を使ったデッキですね。[ツクヨミ] がどの種族相手にも強いです。そして、その特殊技にハメて [レッドクィーン] の特殊技を重ねるのが強力です。

015＞ー＜デッキ

使い魔	フィールドスキル	サポートスキル	コスト	SPD	攻	属	HP	ATK	DEF	特殊
ヘルゼハブ	シールド	-	25	3	複	雷	420	70	45	弱体
サキュバス	シールド	-	15	3	複	闇	380	60	30	弱体
エーコ	-	リジェネ Wレジスト	15	3	複	雷	420	40	40	強化
リリス	-	Wリジェネ	15	3	複	光	400	60	25	弱体
フェアリー	Wサーチ	-	10	3	単	光	350	60	25	強化
モーグリ	ゲート　サーチ	-	10	3	複	闇	390	40	30	弱体
～進撃の白き翼～	Wゲート	W複スマ W散スマ	-	4	複	光	540	45	65	特殊
主人公	-	-	-	4	単	炎	-	-	-	-

[illegible] ージを減少できるので、大型の特殊技を使う使い魔に強く、相手の特殊技を封殺するのに便利。[illegible]

魔種注目デッキ

使い魔	フィールドスキル	サポートスキル	コスト	SPD	攻	属	HP	ATK	DEF	特殊
ツクヨミ	パワー／シールド Tサーチ	-	30	3	複	光	450	55	70	特殊
レッドクィーン	Wゲート　サーチ	-	30	4	単	炎	470	65	80	弱体
【悪戯】フェアリー	Wゲート	-	10	3	単	雷	370	55	25	強化
メデューサ	サーチ	ゲージ	10	3	複	炎	390	40	30	強化
フルフル	-	W複スマ	10	3	単	雷	390	45	30	強化
～流鏑の蓮華～	Wゲート	Wリジェネ　Wレジスト	-	4	複	雷	540	45	65	特殊
主人公	-	-	-	4	単	闇	-	-	-	-

[illegible]

これだけは押さえておきたい 強力あるいは特殊なデッキとその対策

スターオーシャンデッキは、降魔を呼ばれるまでが勝負!!

015＞ー＜　まずはとにかくキツイデッキの代表が「スターオーシャン」の二枚を使ったデッキですね。

――明確な対処法はあるのでしょうか？

015＞ー＜　降魔を呼ばれて、その特殊技を使われると、すさまじい攻撃力の［イセリアクイーン］が誕生して、特殊技も通じなくなる。しかも、多少HPを減らしても回復されてしまう。降魔を呼ばれる前までならどうにかなるのですが……。

――と、いうことは、そこまでにリードを取らないといけないわけですね。

015＞ー＜　それが無理だった場合は、逃げ道を塞ぐように動いて、〔サクリファイスU〕で勝負に出ます。ただ、このときも、相手が［イセリアクイーン］の特殊技を温存していると、その特殊技で攻撃力が大幅に下げられてしまうので、すかされてしまう可能性があるんです。なので、終盤まで五分五分の展開だとかなり厳しくなりますね。

――なるほど、〔サクリファイスU〕を使うタイミングも大事なわけですね。

スターオーシャンデッキ

[illegible]	[illegible]スキル	[illegible]スキル	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
イセリアクイーン	パワーリペア	-	30	4	複	撃	450	55	70	攻撃
ガブリエセレスタ	ゲート Wサーチ	-	20	4	単	雷	470	50	50	攻撃
セラの天使	Wゲート	-	20	4	単	光	410	50	65	回復
アリーシャ	Wサーチ	リジェネ 単スマ	10	4	単	光	430	30	35	攻撃
ティファリス	-	リジェネ	10	4	複	炎	410	30	35	強化
～蒼天の守護龍～	Wゲート Wサーチ	Wリジェネ Wレジスト	-	4	単	光	540	65	65	特殊
主人公	-	-	-	4	単	炎	-	-	-	-

[illegible]［ティファリス］にしたものが現在主流。とにもかくにも[illegible]［セラの天使］の特殊技で[illegible]なっている。［セラの天使］にどれだけダメージを与えられるかが鍵。

対イザナミは、いかにトラップを腐らせられるか!?

015＞ー＜　［イザナミ］戦は、追い掛け回すのが基本になります。ただ、あのトラップは、一体でも踏んでしまうと味方全員に効果があるので、それもやや厳しい点ではあります。しかし、基本的には四～五枚デッキなので、エクセレントを取るか、使い魔だけでも三体倒せばチャンスは作れますね。

――なるほど。

015＞ー＜　あとは、思い切ってストーンを一つあげてしまうこともあります。マウントを取られて、トラップを置かれたな、と思ったときはそこをあきらめて別のストーンに向かいます。

――なるほど。任意発動できない弱点を突くわけですね。

015＞ー＜　まあ、[illegible]読み合いにはなってしまうのですが（笑）。

―実はまだ置いてませんでした、と（笑）。

イザナミデッキ

使い魔	フィールドスキル	サポートスキル	コスト	SPD	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	特殊
イザナミ	Wゲート／Tサーチ	-	25	3	単	闇	460	55	70	罠
【崇拝】キュベレー	シールド	Wレジスト	25	3	単	撃	440	60	70	弱体
実験兵器７号	Wサーチ	W単スマ	10	4	単	闇	430	30	35	攻撃
グリムリーパー	シールド	-	20	3	複	雷	430	45	50	特殊
スケルトンファイター	-	-	10	3	複	雷	350	60	20	強化
～廃滅の機神～	Wゲート	W単スマ／W複スマ	-	4	複	撃	540	45	65	特殊
主人公	-	-	-	4	単	炎	-	-	-	-

[illegible]リアン・グレイ］で組まれた四枚型のパターンもある。弱体系特殊技を駆使して、敵を倒しつつ［イザナミ］のトラップにハメ、そのとき［【崇拝】キュベレー］の特殊技を使えれば一気にエクセレントも狙える。自陣ストーン上にトラップを設置して割り合いに持ち込むとそれだけで優位になるので、相手は常に追わないといけないのが厄介なデッキだ。

アルカナ運送デッキなどと戦うときは、面倒くさがらず、同じラインのアルカナストーンを残すのが重要

――戦闘メインの魔種にとっては、なかなかやっかいなデッキである、アルカナ運送デッキ（〈アルカナ〉スキルを持つ使い魔を、姿を消したり移動速度を上げて運搬する）やパズルデッキはどう対処しているのでしょう？

015＞ー＜　最近は［リリアナ・ヴェス］を使う人が減ってほとんど見なくなりましたけれど、相手をしていて本当に面倒くさいデッキですよね。

――あれは苦手にしている人、多いですよね。

015＞ー＜　いつの間にか負けていることが多いですからね。とにかく、戦闘が強いデッキではないので、同じ列のストーンを残すようにストーンを割って、最後に戦闘で勝って突破するのが理想です。あとは、〈アルカナ〉スキル持ちが居るときに捕まえて、その使い魔の足止めをしつつ、残りの使い魔を倒してのエクセレントを狙うことで対応します。

――パズル系はどうでしょう？

015＞ー＜　最近は、アルカナ運送と［ハリハラ］などの対策も兼ねてUSに〔クロノフリーズ〕をセットしています。このUS発動時は、相手の施設封印が可能なので、まずシールドを封印して、〔アウェイク〕を使わせ、そこでこちらもUSを使用して再度シールドを封印し、割り合いで五分になるようにします。

バージョンアップで魔種を取り巻く環境は変わったのか？ そして、注目の使い魔は？

[illegible]

015＞ー＜ [illegible]

[illegible]

[illegible]ただし、[【厄災】パンドラ]の弱体化で、不死に対する相性が大きく変化してしまいましたね。不死をどうするかというのは今の課題です。[illegible]

──主人公が炎じゃないと人獣戦がちょっと厳しく[illegible]

015＞ー＜ そうですね。[illegible][ミーティア]は強いと思います。

──ちなみに、[エンシェントドラゴン]はどうなんでしょう？

015＞ー＜ 一応使ってみたんですが、これだけで[illegible]というとかなり微妙なんですよね。海種は主人公が撃属性なことも多いのでちょっと厳しかったです。

──弱体化された[カイネ]などはどうでしょう？

015＞ー＜ まだまだ強いですね。下がったのが攻撃力の上昇値なので、別の強化系特殊技を重ねることで、それはカバーできます。

──ほかに、「再征」以前の使い魔で注目カードはありますか？

015＞ー＜ 相変わらず[バンダースナッチ]が強いですね。特殊技が強力なので、とりあえず入れておけばいい、って感じですね（笑）。あとは[【厄災】パンドラ]の代わりに[リリス]を投入するのがいいですね。

──旧デッキなどはどう変化したのでしょうか？

015＞ー＜ 先ほども言ったように、以前の「ラグナロク」の形で、[真紅の死神 ラグナ]のところに[【惑】アジルス]を入れる形も使われていますね。それに合わせて属性も調整されてます。あと、そのデッキだと[【嫉妬】リリス]を投入することもあります。

──話を聞いている感じだと、いろいろとデッキはありそうで、これまでのように特定のデッキに収束しているわけではなさそうですね。やや迷走気味とでも言いますか。

015＞ー＜ そうですね。[バハムート]とか使っている人もいますしね。モーションが改善されて使いやすくなりましたが……とはいっても、五枚デッキが流行する、とまではいかないですね。魔種はコスト20の使い魔がちょっと貧弱で、コスト15の使い魔が強力なんです。[カイネ]は強くて便利なのですが……コスト15の使い魔を多く入れた六枚型のほうが安定します。

──なるほど。そこは変わらないながらも、今はこれまでの魔種としては珍しく、さまざまなデッキをいろいろな人が試している、といった感じですか。

015＞ー＜ そこも面白いと思いますね。いろんな人のデッキを見て、ああ、このデッキも面白そうだな、と思ったりします。

──では、周りの撃の量はそれに合わせて変化していますか？ あと、魔種としてデッキを組むときに減らしたい属性などはありますか？

015＞ー＜ 結局撃はあまり減ってないですね。特に人獣は相変わらず多めに積んできます。こっちは炎主人公だけなんですが、コスト35＋降魔とかで組んでいたりとか（笑）。海種の使用率が低いので、減らしたい属性は雷ですね。

ルナ&ミーティア



[illegible]

カイネ&【惑】アジルス



[illegible]

ホムンクルスとアジ・ダハーカ



[illegible]

降魔は？



[illegible]

015>ー<流、デッキ作りのポイントとその運用法

実は拡散攻撃は苦手
高ATKの複数攻撃メインで

――015>ー<流デッキ作りのコツや運用についてお聞きします。

015>ー<　まず、普通に魔種を使うなら、[バンダースナッチ]は入れておいたほうがいいですね。

――でも、015>ー<さんは入れてませんよね？

015>ー<　はい。さっきも言ったように拡散攻撃が苦手なので（苦笑）。あと、陣形を重視する点でも拡散攻撃を入れないようにしています。拡散攻撃を組み込むと陣形が崩れやすいんですよ。

――複数攻撃と単数攻撃のみでデッキを構成する、というわけですね。

015>ー<　デッキを作るときに、まず拡散攻撃を外してからパーツを考えます。ほかには、攻撃力が高い複数攻撃が好きなので、それを優先して入れます。

――ほかに、何かこだわりはありますか？

015>ー<　もちろん、新カードも使いたい、という想いもあります。だから[ベルゼバブ]を使っています。

――では、先ほど言われた陣形なのですが、どういった形で運用しているのでしょうか？

015>ー<　まず、最初のパーティの場合、主人公と[フェアリー]が単数なので、このように2：2の形（図①）に並べます。相手が特殊技がたまるまで待ってくれるならこのまま特殊技を使って攻めますが、例えばまっすぐ向かってきたときは、主人公を壁にして、ほかの使い魔は移動しながら攻撃をさけて時間を稼ぎます。

――複数攻撃が三枚の場合などうするのでしょう？

015>ー<　そのときはやることは単純ですね。複数攻撃を三枚固めて（図②）複数攻撃のスマッシュで一気に殲滅を狙います。ちなみに、セカンドパーティ以降で主人公が多少ダメージを受けていても、即出します。魔種の回転力を生かしつつ、とにかくマウント状態に持ち込んで、その火力で相手のHPをゴリっと減らしたいんですよ。

――ちなみに、降魔召喚後はそれを含めてどのように動かします？

015>ー<　降魔は、無理にスマッシュには参加せず、主人公の後ろで静かに攻撃してますね。そして、主人公のHPが半分近くになったら、危なくなる前に素早く降魔を下げます（図③）。また、降魔は操作しやすく見えやすい位置に退避させるのが良いですね。

――こう見るととてもシンプルですね。

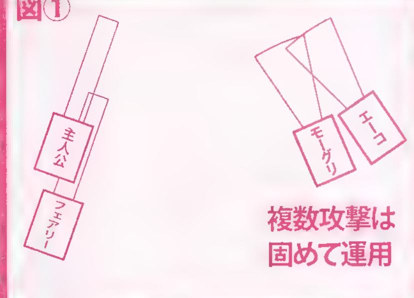
015>ー<　そうですね。何はともあれ攻撃を当てるところから始まると思っているので。



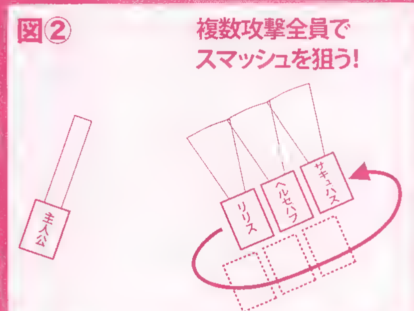
015>ー<

第三回全国大会本戦出場経験あり。「Ⅰ」のころからの古参プレイヤーであり上位のプレイヤー。ちなみに、名前は最初「ぜろいちご」と読んでいたのだが、知り合いに「まるちゃん」などと呼ばれるようになり、現在では「まるいちご」というのが定着している。

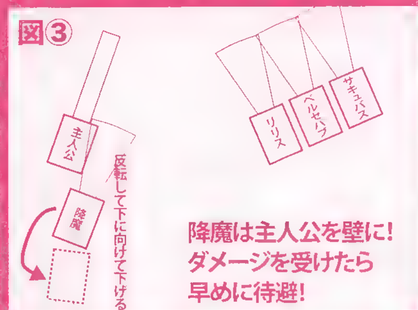
図①



図②



図③



――では、毎回定番となっていることなのですが、種族別に、対戦するときに気を付けているポイントや、特定デッキへの対策などを教えてもらおうと思います。

VS.人獣

人獣は、実は相変わらず[氷刃の英雄　ジン]がメインのデッキが多いので、まずその対策からですね。とりあえず、とにかくなんとか特殊技のレベルが上がる前に一度倒したいところです。あとは、特殊技を撃たせない特殊技を組み込むことでしょうか。自分の場合は[ベルゼバブ]ですね。

VS.神族

「スターオーシャン」デッキ以外だと、「トール・マステマ」デッキが今は使われてますね。ほかの人は、[ワルキューレ]を倒そうと必死で回り込む人が多いのですが、主人公を集中攻撃で倒したほうが早いと思います。[ハリハラ]デッキは、やはり[サクリファイスU]でせん滅できるかが鍵です。弱体系特殊技を使われないタイミングで狙いたいですね。

VS.海種

海種はあまり見ないんですよね（笑）。しいて挙げるなら[セベク]を軸にしたデッキと当たりますね。これはやはり追いかけて倒すのが基本です。[セベク]の特殊技をストーン上に置かれるとやっかいですし。ただ、本当にマッチしないので、対策がちゃんとできていないのも確かです。だいたい主人公が撃である可能性が高いので、誤魔化されやすいんですよね。

VS.不死

015>ー<　不死は正直厳しい相手なので、今は降魔に[～進撃の白き翼～]を使っています。

――では、デッキを作る時点で光を多めにしたほうがいいと？

015>ー<　光を盛れるものなら盛ったほうがいいでしょうね。ただ、弱体化に特化した種族で、制圧も強いので、それでも負けてしまうことがありますね。五枚以下メインなので、せん滅できれば、といったところでしょうか。

環境の進化に乗り遅れるな!

アークシステムワークス公式全国大会の[illegible]も発表され、ますます盛り上がりを見せる「BBCP」。今月は初心者から上級者まで役立つ情報に加えて、さらには大会へ向けてのキーマンへのインタビューを敢行。今こそ"蒼"に染まれ!!

BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA
■メーカー：アークシステムワークス
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2012年11月21日（稼働中）
■使用基板：NESiCA×Live

Text：ケンちゃん（P074-075）、H.H（P076-079）、JOKER（P080-081）

表記について 記事内では、以下の略称、記号を使用しています

●コンボ・動作の表記について
Ⓒ……キャンセル
Ⓙ……ジャンプキャンセル
Ⓡ……ラピッドキャンセル
Ⓡ……オーバードライブキャンセル
（ ）……リバルバーアクションでのつなぎ

●技表の略称
特：特殊技　必：必殺技
超：ディストーションドライブ

データで見る技性能コーナー
空中戦を制してより先へ……

属性無敵を知る

「BBCP」における重要なファクターの一つである"ジャンプ攻撃"と"対空"。もう一度これらにまつわる知識をおさらいしよう。

すべての技には右でピックアップしている通り、どの部位を攻撃するかを示す"攻撃属性"と呼ばれる要素が備わっている。そして、同時に一部の技には、その部位に対する攻撃を避ける"属性無敵"と効果もある。今回はその攻撃属性の中でも、ジャンプ攻撃への対抗手段、いわゆる"対空"に使える"頭属性無敵"に注目。これら各キャラが持つ頭属性無敵技の性能を数値で理解し、空中から襲いかかる敵の迎撃に役立てよう。

代表的な属性無敵

頭属性無敵



体属性無敵



脚属性無敵

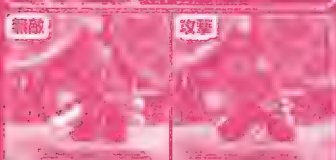


弾属性無敵



CHECK!! 頭属性無敵技集

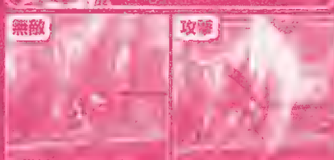
ラグナ（[illegible]+A）



1-3	4-13	13-16	17-40

頭属性無敵になるタイミングは早いものの、攻撃の持続が切れるまで無敵が続かないため、相打ち、負けるケースもある　全体動作は標準的た

ジン（しゃがみC）



1-8	9-19	17-19	20-43

しゃがみ状態のまま出せる頭属性無敵の攻撃たか、無敵になるタイミングが遅い　対空で使用する場合は、相手のジャンプに置くように出そう。

ジン（[illegible]）



1-3	4-8	6-8	9-41

コマンド入力が必要で空中の相手にしかヒットしないものの、攻撃発生、無敵になるタイミングか早い優秀な技。空振りのスキもかなり少なめ。

ノエル（[illegible]+A）



1-5	6-11	11-13	14-39

頭属性無敵になるタイミングはわずかに遅いか、リーチ、攻撃発生ともに優秀。地上ヒット時に相手を浮かせられるので、連続技でも使いやすい。

レイチェル（[illegible]+A）



1-6	7-12	13-17	18-34

頭属性攻撃へのカードホイントがある特殊な技。カードホイントか出るタイミングは遅いものの、頭上への攻撃判定か大きいのが利点た

タオカカ（[illegible]+A）



1-7	8-14	13-14、20-22	23-40

頭属性無敵になるタイミングか遅いため、ジャンフ攻撃に対して早めに出す必要がある　なお、属性無敵かあるタイミンクは1段目まで

テイガー（しゃがみC）



1-10	11-14	15-17	18-55

しゃがみ状態のまま攻撃は出せるものの、テイガー自体の身体の大きさにより、その効果を活かしにくい　相手のジャンフへ置くように使おう

ライチ（[illegible]）

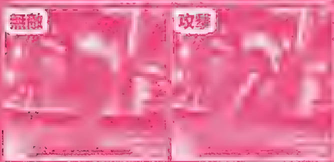


1-16	9-19	17-19	20-40

ライチ待望の頭属性無敵技。上方向への攻撃判定は強いが、無敵になるタイミングが遅い　立ちガートのままホタンを押せはいいのかメリットか

BBCP 千両掲示板
●**その他の主な頭属性無敵技:**上記以外の主な頭属性無敵技の詳細を紹介。数値は左から属性無敵、攻撃判定の持続、硬直。【テイガー:アトミックコレダー】4-15、17-20、21-39(最小値)。【バング:しゃがみD(頭体)。【バング:しゃがみD(頭体脚ガードポイント)】:7-23、24-26、27-52【ν:しゃがみC】11-17、14-23、24-47。【μ:しゃがみC】11-16、14-46、17-43。

アラクネ(➡+C)



1-3	4-25	23-25	26-43

頭属性無敵になるタイミングは早いものの、攻撃発生は遅い。相手のジャンプ攻撃の着地にガードされるケースも多いので、フォローを考えよう。

バング(➡+C)



1-9	10-23	15-23	24-49

姿勢が低いスライディングタイプの頭属性無敵技。着地ガードされたときのリスクは高いものの、カウンターヒット時の見返りは絶大。

カルル(➡+A)



1-4	5-14	11-14	15-41

上方向への攻撃はそれほどでもないが、それ以外は標準的な性能。めくり気味に跳び込まれた場合に空振りしやすいのが残念なポイント。

ハクメン(➡+A)



1-5	6-18	16-18	19-36

攻撃発生が遅く前方へ攻撃判定があるので、空中ダッシュに対して置くように出すのがメインの使用方法。カウンターヒット時の見返りが大きい。

ニュー(➡+A)



1-4	5-13	11-13	14-33

頭上への攻撃判定は小さいが、無敵になるタイミングが早く全体動作が短い。相手のジャンプや空中ダッシュへ先読みで出してもリスクが低め。

ツバキ(しゃがみC)



1-7	8-14	13-15	16-37

無敵になるまでの姿勢がしゃがみ状態のため、対空技として優秀。カウンターヒット時とそうでないときの追撃をしっかりと使い分けるのが理想だ。

ハザマ(しゃがみC)



1-7	8-15	13-15	16-52

しゃがみ状態のまま出せる攻撃だが、無敵状態になる直前に一瞬姿勢が大きくなる。他のしゃがみC系同様、若干早めに出すのが使いこなすコツ。

ミュー(➡+A)



1-4	5-14	11-14	15-34

ニューとほぼ同じ動作だが、こちらの方が攻撃判定、頭属性無敵の持続時間が1フレーム長い。上方向への攻撃判定が弱く、低い打点で当てたいところ。

マコト(➡+A)



1-4	5-14	11-14	15-37

全体動作が小さく、無敵になるタイミングも早い優秀な攻撃だが、前方へのリーチが短いのがたまにキズ。ダッシュで踏み込んでから撃墜するのに◯。

ヴァルケンハイン(➡+A)



1-4	5-12	10-12	13-43

キャンセルはできないものの、すべての属性に対してガードポイントが発生する。カウンターヒット時のみ追撃できる割り込み、対空技と考えよう。

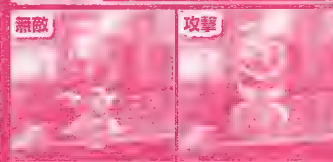
プラチナ(➡+A)



1-5	6-15	12-15	16-37

全体動作が短いが、自身の背が低いため上方向へのリーチに難あり。➡+A系にしては頭属性無敵になるタイミングが遅めなのも考慮して使おう。

プラチナ(しゃがみC)



1-8	9-22	15-22	23-46

頭上をカバーするように攻撃するので、真上やめくりでのジャンプ攻撃迎撃に役立つ。無敵になるタイミングが遅いので早めにボタンを押そう。

レリウス(しゃがみC)



1-6	7-14	12-18	19-43

しゃがみCタイプの攻撃にしては無敵になるタイミングが早く上方向への攻撃判定も優秀。リーチが長い反面、頭上から後方が迎撃しにくい。

アマネ(➡+A)



1-4	5-15	12-15	16-36

全体動作も短く上方向に攻撃判定も強いハイスペックな対空技。攻撃判定の持続も4フレームあり、無敵時間が持続するので、信頼度は非常に高い。

アズラエル(しゃがみC)



1-8	9-21	13-21	22-44

➡+Aより攻撃発生が早いので、主力対空として使用できるのはこちらか。避けられると危険だが、攻撃判定の持続時間、無敵時間が長いのが利点。

バレット(➡+B)



1-4	5-14	12-14	15-32

前方へのリーチは短いものの、上方向への強さとスキの小ささはトップ。相手の空中ダッシュに対して置くように出してもスキを突かれにくい。

バレット(➡+C)



1-3	4-15	21-23	24-44

頭体属性無敵がある攻撃で、ジャンプ攻撃だけでなく、けん制技も避けつつ攻撃できる。ただし、攻撃発生前に無敵が切れるのでつぶされることも

イザヨイ(➡+A)



1-5	6-11	12-14	15-40

頭、体、脚属性に対して無敵だが、発生直前に無敵時間が切れるため、相打ちが非常に多い。クルセイドセラフィムα、γが対空技として優秀。

イザヨイ(クルセイドセラフィムα)



1-3	4-11	9-11	12-40

前方斜め上方向を攻撃する、ジンの吹雪に似た技。無敵状態になるタイミングが早いので、正面からの跳び込みに対する対空迎撃に使いたい

イザヨイ(イーグルスブレイド)



1-3	4-12	10-12	13-39

イザヨイの頭上を斬り払う攻撃で、クルセイドセラフィムα同様に頭属性無敵になるタイミングが早い。頭上から跳び込んでくる相手に使おう

BBCP 千両掲示板

●属性無敵補足1:ジンの➡-Bのような脚が地から離れた状態で攻撃する技も頭属性攻撃のケースが多い。連係に組み込まれた場合には、頭属性無敵技で割り込むのも一つの手だ。

●属性無敵補足2:インフェルノディバイダー、裂氷を代表とする"無敵技"と呼ばれる技には、すべての属性に対して無敵がある。そのため、あらゆる技を避けながら反撃できるのだ。

ライバルに差を付けろ!

コンボはこう使え!
コンボメイキング術

本作においては、コンボが勝負のキモといっていいほど重要度が高い。ここでは、連続技構築のヒントを解説しよう。

連続技構築に重要な要素

コンボを作る際に考慮したい内容には、ダメージ以外にも多くの要素がある。代表的なのが、難度、運び距離、ヒートゲージ使用の有無、コンボ後の状況、といった辺りだ。

しかし、それらをすべてアドリブでこなしながら闘うのは難しい。以下で解説するヒントを元に連続技を作り、あらかじめCPU戦で練習しておこう。

対人戦では、頭の中に多くのコンボパーツを用意しておけるとかなり有利になる。用意したコンボが、実戦で活用できたときの楽しさはひとしおだぞ。

◆『BBCP』のコンボ補正式
基本攻撃力×1回目の初段補正×連続技中の乗算補正の累計×キャラコンボレート×その他特殊補正
※ガードクラッシュ時80%。デンジャー状態時120%

●各技には基本攻撃力のほか、初段補正と乗算補正というダメージ補正値が設定されている。初段補正とはその技を初段に用いた場合にかかる補正で、乗算補正は次の技にかかる補正。コンボレートとはキャラ別に設定されている補正だ。1回目のダメージは、上記の特殊補正がかかる場合以外は基本攻撃力がそのまま適用。2回目以降は上記計算式の値でダメージが算出される。

連続技のダメージを底上げするには!?

コンボ時間とダメージ補正

まずは、前号までの記事で解説した内容をおさらいしていこう。

コンボに費やせる時間は始動技に影響され、数種類に分けられる。フェイタルカウンター対応技がカウンターヒットした際は、受け身不能時間に3フレーム追加される。キャラクターにはそれぞれコンボレートが設定されており、2HIT目以降のダメージにはコンボレート補正も影響する。特定の技には同技補正が設定されており、同じ技で攻撃すると受け身不能時間が一気に減少する。

以上を踏まえ、最初に考慮したいのがコンボ始動技だ。下の表に挙げた技はどれも始動補正が100%で、コンボに費やせる時間は長めの値が設定されている。ヒットさせるのが難しい技が多いので、大きなスキへの反撃として用いると有効だ。また、フェイタルカウンター始動の場合は受け身不能時間増加の影響で、通常時ではつながらないルートもつながるようになる。乗算補正のきつい中継技などを省ける場合もあるので、覚えておこう。

次に目安となるのが、技別の攻撃力と乗算補正。コンボ中の各技の威力は上記計算式で決定されるので、乗算補正がゆるく攻撃力の高い技から優先的に先にヒットさせた方が、ダメージが伸びやすい。

工夫次第ではそういった優秀な技を複数回用いることができるので、コンボを作る際の基準として考えてもいいだろう。



[illegible]コンボパーツを考えるとダメージが伸びやすい。



【立ちC→➡+C】が連続ヒットする。フェイタルカウンター時専用のコンボパーツだ。

●始動補正の優秀な技

キャラ名	技	キャラ名	技
ラグナ	立ちB、立ちC、立ちD、しゃがみC	ν-13	立ちB、立ちC、➡+B、➡+C
ジン	立ちB、立ちC、立ちD、➡+B、➡+C、➡+D	ツバキ	立ちB、立ちC、➡+C
ノエル	立ちB、立ちC、立ちD、➡+C	ハザマ	立ちB、立ちC、➡+C
レイチェル	立ちB、立ちC、➡+B	μ-12	立ちB、立ちC、➡+C
タオカカ	立ちC、しゃがみC、⬅+C、➡+C	マコト	立ちB、立ちC、➡+C
テイガー	立ちC、立ちD、しゃがみD、⬅+D	ヴァルケンハイン	立ちB、立ちC、しゃがみC、➡+B
ライチ([illegible])	立ちB、立ちC、しゃがみC、➡+B、➡+C、➡+D	プラチナ	立ちB、立ちC、➡+C
ライチ([illegible])	立ちB、立ちC、しゃがみC、➡+B	レリウス	立ちB、立ちC、➡+C
アラクネ	立ちB、立ちD	イザヨイ	立ちB、立ちC、しゃがみC、➡+C
バング	立ちB、しゃがみB、➡+C	アマネ	立ちB、立ちC、➡+C
カルル	立ちB、立ちC	バレット	立ちB、立ちC
ハクメン	立ちB、立ちC、➡+C、⬅+C	アズラエル	立ちB、立ちC、しゃがみB

連続技の締めと安定性

ダウンを奪って次へ！

コンボの締めではダウンを奪うのが定石。空中コンボでできるだけダメージを稼いでからダウンを奪えれば、起き攻めに移行できるので攻めのターンが継続しやすい。特に、相手の起き上がりに飛び道具を重ねられるキャラは強力。ダウンを奪ったときの有利時間を活用して飛び道具を撃ち、本体攻撃と連携させて一気にたたみかけよう。

また、ダウンを奪えるコンボ構成は、ヒートゲージがあるときにはトドメにディストーションドライブを狙いやすくなることも魅力。コンボでヒートゲージを稼ぎ、ディストーションドライブに利用できるとゲージ効率がいい。なるべくダウンを狙っておいて損は無いぞ。



A系統の攻撃や、投げ始動だとコンボ時間が短いため、大ダメージを奪うことは難しい。ダウンを重視して次につなげよう。

安定性重視が勝利への近道！

コンボをする上で一番重要なのは、何はともあれ完走すること。高難度レシピを狙って失敗してしまうと、ダメージを与えるチャンスを逃すだけでなく、次の自分のターンすらも放棄してしまうので、失うものが大きい。対人戦では成功率の高いコンボレシピを選択するようにしよう。コンボレシピを組む際のポイントだが、序盤のコンボパーツは決めておき、始動によって後半部分を変更するのがオススメ。レシピ選択ミスを防止しやすいぞ。

自分に合ったコンボ選択が正確にできるようになってくると、勝率にもかなり影響する。CPU戦で練習し、対人戦の経験を積んで安定したコンボ完走を目指そう。



コンボを失敗してしまうと、場合によっては反撃が確定してしまう場合もある。安定したコンボ完走は何よりも重要。

POINT

•コンボはダウンを奪える技で締める
•起き攻め状況を作り出して次へつなげる
•安定して完走できるコンボレシピを選択

以上を踏まえつつ、余裕があれば運び距離も考慮したい。本作はダウンからの復帰方法が数種あるので、起き攻めは画面中央よりも端でする方がやりやすいぞ。



一度のチャンスはとても貴重。コンボを完走した後の自分のターンを最大限利用する為、起き攻め状況を作り出そう。

ヒートゲージを利用してダメージアップ！

3種類のヒートゲージ活用方法

コンボのダメージアップに欠かせないのがヒートゲージの活用。

ここでは、全キャラ共通システムの代表的な三つの活用方法を、おさらいを交えつつ解説しよう。

●クラッシュトリガー

A＋B同時押しのシステム技。ヒートゲージ25%を消費する攻撃で、攻撃力が高く乗算補正が100%。通常技からキャンセルで出すことができ、吹き飛びやダウン性能があるのでコンボの中継技として非常に優秀。

ただし発生が遅く、単独での動作時間も長いのでコンボ時間を消費しやすい。できるだけコンボ前半で組み込みたい攻撃だ。

●ディストーションドライブ

ヒートゲージ50%を消費する必殺技。ヒットさせたときの受け身不能時間は、コンボ時間の影響を受けないことが多い。加えて、ダメージ補正に影響されない一定値の攻撃力、いわゆる「最低ダメージ保障」が設定されている。

ヒートゲージを使用しないコンボでヒートゲージを稼ぎつつダメージを与え、締めでディストーションドライブを用いると非常に効率的。

●ラピッドキャンセル

ヒートゲージ50%を消費する、A＋B＋C同時押しのシステム行動。ほとんどの攻撃の硬直をキャンセルすることが可能。

あらゆる場面からコンボに発展させることが可能になる、空中コンボへのきっかけになるシステムだ。

画面中央で攻撃がヒットしたときは特に重宝する。



クラッシュトリガーでダウンを奪い、追撃。ダメージを伸ばそう。

ヒートゲージ活用重要事項まとめ

•動作の長いクラッシュトリガーは、コンボの前半に組み込むこと
•受け身不能のディストーションドライブはコンボの締めに使用
•ラピッドキャンセルは空中コンボへのきっかけに活用

通常技からキャンセルで発動できるオーバードライブはラピッドキャンセルに似た使用方法が可能。加えて、一部のディストーションドライブはオーバードライブ中に強化されるので、組み合わせて使用できるとより強力だ。

また、ヒートゲージ使用後は、一定時間ヒートゲージが溜まりにくくなる。コンボ前半にヒートゲージを使用すると、コンボ中のゲージ回収量がいつもより減少することも覚えておこう。



コンボを決めてからトドメにディストーションドライブ！　本作の基本形となる流れだ。



画面中央でヒットしても追撃が難しい攻撃は、ラピッドキャンセルから空中コンボへ



生きていれば
いいことがある!

守りを覚えて攻撃をさばく

「BBCP」防御術指南

生きてさえいればチャンスは無限! 各システムを改めて確認し、テクニックを駆使して生存率を高めよう!

システムを使いこなす防御法

本作では、防御用システムの他にも、使い方次第で有効な防御方法として活用できるシステムがそろっている。各システムの使いどころを見極めて闘えれば、より多くのチャンスを呼び寄せることができるぞ。特に切り返しからは、攻守を交代するだけでなく、そのまま大ダメージを狙えるような攻撃的な防御方法も存在するのだ。

まずは基本的なガードをおさらいしつつ、防御面でシステムを使いこなすための技術を小ネタと一緒に伝授していこう。

4種類のガードとそれぞれの性能を把握する!

通常ガード

防御の基本となる通常ガード。後ろにレバーを入力して相手の攻撃をブロックする。ガードの種類は立ちガード、しゃがみガード、空中ガードの3種類。

通常攻撃はダメージ無しでブロックできるが、必殺技の多くは削り性能があり、通常ガードすると少しずつ体力を減らされてしまう。

ココで使え!
- すべての基本となるのが通常ガード
- 近距離戦では常にレバー後ろ入力を意識

ガード硬直	±0フレーム	ノックバック	通常距離

相手との間合いが狭まったら常にガードを意識。攻撃時意外はレバーを後ろに入れておこう。





立ちガード不能の下段攻撃はしゃがみガードで防ぎ、しゃがみガード不能の中段攻撃は立ちガードで防ぐ。

バリアガード

レバー後ろ+AB同時押しで、バリアゲージを消費しつつ使用できるガード。バリアエフェクトが発生するのが特徴。

ガード硬直が1フレーム増加するが削りダメージが無くなり、通常ガード時より相手との距離が離れる。バリアゲージを消費しきると一定時間バリアガードが使えないので注意が必要。

ココで使え!
- とっさのガード入力はとりあえずバリア
- 相手のラッシュはバリアガードで間合いを離す

ガード硬直	+1フレーム	ノックバック	距離増加

地上技の多くは空中バリアガードでブロック可能。混戦になったときはバリアガードしよう。





相手の攻めのターンのときにはバリアガードで耐える。距離が離れれば逃げやすくなるぞ。

ギリギリガード

相手の攻撃タイミングに合わせて入力するガード。成功するとガード硬直が3フレーム減少し、ノックバック距離が短くなる。自キャラが白く光るのが特徴。

また、ヒートゲージも増加するのでメリットが多い。ただし、入力には一度ガードを解く必要があるので、失敗したときのリスクも高い。

ココで使え!
- 狙いを定めギリギリガードから割り込みを狙う
- バレバレな攻撃に使ってヒートゲージを稼ぐ

ガード硬直	−3フレーム	ノックバック	距離減少

ガード硬直を減らしてラッシュに隙間を作り、無敵技で割り込み。反撃面でも役立つぞ。





成功時は白く光る。ヒートゲージ回収量が多いので余裕があるときには狙っていきたい。

ギリギリバリアガード

攻撃タイミングに合わせてバリアガードを入力するガード。バリアとギリギリガードの両方の性質を併せ持つ。成功時はガード硬直が2フレーム減少し、ヒートゲージも増加。

バリアエフェクトの発生と共に自キャラが白く光るが、最大の特徴はノックバックの大幅増。狙いを絞って使いたい。

ココで使え!
- 相手のラッシュをさばきつつヒートゲージも回収
- 間合いを一気に離し、相手の空振りを誘う

ガード硬直	−2フレーム	ノックバック	距離大幅増加

距離を離してスキの大きい技を空振らせれば反撃も狙える。使いどころを見極めて使用したい。





ノックバック大幅増の恩恵は大きい。近距離の固めが強いキャラに対して狙えると効果的。

各種ゲージを使用した切り返し手段

ヒートゲージとオーバードライブを活用

ヒートゲージは、50%溜まっていると防御面でも役立つ場面が多い。カウンターアサルト以外にも、無敵技のラピッドキャンセルは攻撃的な切り返しとして強力だ。

また、オーバードライブゲージがあれば、ブレイクバーストの発動以外にもいわゆる「見てから」オーバードライブ発動という切り返しも可能。攻撃的な切り返しは、成功すればそのまま自分のターンになるのが非常に強力。そのため、ゲージは所持しているだけで、相手が切り返しを恐れて攻撃の手がとまったり、攻撃手段が制限されるといった効果もある。ゲージ状況を把握し、どの切り返しが可能かを最適に判断して使いこなせればプレッシャーになるぞ。

防御中も黙っているだけでは無いことを見せ付けよう。

無敵時間のある技

一部必殺技や多くのディストーションドライブは攻撃発生まで無敵時間が存在するので、割り込み技として使える。そういった無敵攻撃での切り返しは強力だが隙が大きく、読まれると痛い反撃を受けてしまうリスクを孕んでいる。その為、なるべく硬直をキャンセルできるラピッドキャンセルの保険をかけつつ使用したい。ヒートゲージの無駄遣いを防止する為、ガードされた時のみラピッドキャンセルできると効果的だ。



[illegible]



ガードを確認してラピッドキャンセル。

カウンターアサルト

ゲージを使用した切り返しの基本となるカウンターアサルト。攻撃判定発生まで無敵時間があるので、密度の高いラッシュに対しての切り返しとして有効。ただし全体モーションと硬直は長めで、ガードされたりジャンプでかわされると反撃が確定してしまうので覚えておこう。



ガードが難しい攻撃を仕掛けられる前にカウンターアサルト。崩しは拒否してしまおう。



ノーマルヒット時は空中受け身が可能。相手は[illegible]

オーバードライブ

オーバードライブゲージを利用した切り返しは主に2種類。まずは基本となるブレイクバースト。やられ中やガード中に発動可能で、切り返しとして信頼度が高い。

二つ目は相手の行動を見てからのオーバードライブ発動。中段攻撃や突進攻撃などを見てから発動し、無敵時間を利用して攻撃をかわしてから反撃する内容だ。しっかり反撃を叩き込めれば最大反撃の切り返しになる場合もあるぞ。

これを相手に印象付ければ、オーバードライブゲージを保持しているだけで攻めに対しての抑止力となる。



突進攻撃を見てからオーバードライブ発動。安易な攻撃を抑止しよう。

複合入力を使った防御テクニック

複合入力

システムを使うなど、コマンドを入力する際は重複入力や同時入力といった特別な入力を行なうことで、より便利に使用できることがある。

重複入力による主な効果としては、安全性を増したり失敗時のリスクを軽減できる、といったものが挙げられる。また、人間の反応速度では不可能な難しい操作を自動で入力できる、といった例も存在するぞ。一見小ネタレベルの入力方法も、実戦では思いもよらない効果を発揮したりするので頭の隅に置いておいて損はない。

今回ここで紹介する三つの例以外にも「こうやって入力すればもっと良いのでは？」といった発見は相次いでいる状態だ。

実戦経験から失敗しやすい場所を見付けて入力を模索し、自分なりの入力方法を考え出すのも楽しいぞ。

ジャンプバリア

本作において、ジャンプは中下段の崩し攻撃を拒否する手段として強力な行動。そのため、相手はジャンプ防止技を合わせてくることが多々あるのだが、その攻撃に備えて入力しておきたいのがジャンプ後即バリアガードだ。

このバリアガード入力はA＋B＋Cボタンで行ない、投げ抜けも仕込んでおこう。打撃によるジャンプ防止に加え、こちらのジャンプに合わせた空中投げも防止できるぞ。



ジャンプをするとき[illegible]バリア入力



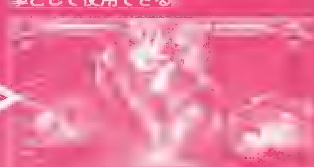
空中投げも投げ抜けできるぞ。

空中受け身複合入力

本作では空中コンボ中をくらっている最中、ボタン押しっぱなしで最速で空中受け身を取ることが可能。そこでBボタンを押しっぱなしにしつつAボタンを連打しておけば、最速で受け身を取りつつ即座にA攻撃を繰り出せる。コンボミスへの最速反撃として使用できる。



空中コンボをくらっている最中にBボタンを押しっぱなしにしつつ、Aボタンを連打して……、



受け身後に最速でA攻撃。受け身の取り方のバリエーションを増やして、安易な接近も防止。

投げ＋カウンターアサルト

ガード硬直の短い攻撃に対してカウンターアサルトを狙った場合、反応が遅れるとガード硬直が終了してから➡＋B攻撃が暴発しやすい。そこで、カウンターアサルトは➡＋A＋B＋Cと入力しよう。もし暴発しても投げが出るので、スキが➡＋Bより少ないことが多い。

また、投げは発生フレームも早めなので、暴発の投げは最速の暴れ技になることもある。ラッシュ中の連続ガードが途切れたときなどは暴発の投げが成立しまうことがまれにあるので、そのときはラッキーと思ってコンボに移行してしまおう。



[illegible]がある。ラッキー！

トップブレイヤーが斬る!!

最新情勢座談会&独断キャラランク

「BBCP」のことなら俺たちに任せろ！と年明け早々スゴい奴らが編集部に殴り込み！　今回は彼らの声をお届け!!

トッププレイヤーの視点で「BBCP」を斬る！

『BBCP』どんな感じ!?

——えー、まずは皆さま明けましておめでとうございます。新年早々お忙しい中（収録日は1月6日）お集まりいただきまして、ありがとうございます。

一同　明けましておめでとうございます。

——では早速ですが、皆が気になっているであろう「トッププレイヤーの考える強いキャラ」についてお伺いします。よくいわれるのはハクメン、タオカカ、ジンですが、この辺りはどうでしょう？

一同　異論無しですね（笑）

——あ、やっぱりそうなんですね（笑）。では、この3キャラのパッと思い付くような"強み"はどういったところなんでしょうか？

R-1　ジンはやっぱりバランスのよさが強みだよね。同じことはライチにもいえるけど、対応できない状況が無い。無敵技も多くあるしね。

テツ　無敵技の発生速度が違う上に、ヒット時のリターンが高いのも強い要素ですね。R-1先生の言う通り、独特な動きの多い『BBCP』の中で、それらにしっかり対応し得るところも強い点だと思います。ライチにもいえますけど（笑）

——[illegible]

コナン　タオカカは……速いよね（笑）。

R-1　ちょっと見てからじゃ対応できないよね。

コナン　個人的にだけど、タオカカ戦は運が絡みやすいんです。技を置いておいたところに相手が突っ込んできて事故が起きた、的な。

テツ　持ち前のスピードに加えてタイミングをずらす技がとにかく多くて、今回はコンボで大きく運ぶから、すぐ画面端に追い込めるところもかなりかみ合ってると思います。

R-1　端が絡むとダメージが上がるしね。

テツ　システムともうまくかみ合ってますよね。バリアガードとかで以前より距離を離しやすくなっているんだけど、タオカカは前進する技が多い。逆に自分は間合いを離してスライディング（しゃがみB）で差し込む、とかやりやすいので。それと、あの新DD。空中からダウン取れちゃうのはちょっと格好よ過ぎるかなって。

——では、最後にハクメンですが、このキャラはど[illegible]

R-1　ハクメンは……うん、強いよね（笑）。

テツ　もう語るまでもない気がしますけど……一番強いのはゲージ増加速度だと思います。ゲージを4以上持っている状況が多いのは、それだけでプレッシャーになりますから。

R-1　雪風を読んだときのリターンが前作より取りにくくなっていて、結果、攻めてる側の方がリターンよりリスクが高くなっちゃう状況が多い。

コナン　しゃがみAとかから足払いがつながるのも勘弁してほしいですね（笑）

R-1　逆択も通常技の強さもだけど、オーバードライブの性能もすごいよね。

コナン　あの格好いいポーズもう見飽きたよ。ゲージ使う技の性能が消費量に見合ってない気がするほど強くて、かつゲージがたまりやすいんだから、そりゃ強いですよね。

——タオカカとかジンのときはまだみんな明るかったのに、ハクメンの話題は声のトーンが……では気を取り直して、本作から追加された完全新規のキャラはどうでしょう？

R-1　アズラエルは実践値が高いよね。判定に恵まれた技が多くて、グチャッとしたときに競り勝ちやすい。バックステップが強いから守れるし。

テツ　それでも機動力っていう明確な弱点があるのが、ネックになってる感はありますね。

コナン　バレットも機動力がネックかな。跳びの強さやジャンプDでの対空ずらしとかで対空されにくい攻めができるし、オーバードライブも強いんだけど機動力のせいで強みが活かせない組み合わせが多くて、相性差を受けている気がします。

——では、アマネはどうでしょう？

テツ　アマネはモテます（笑）。

——確かに。あの回転王さんも使っているし、初心者講習会で女の子に声をかけられたとか……

R-1　性能的にも、大前提の「崩し」が必要無いのは強みかな。伸びしろも多い気がする。

テツ　俺も結構強いとは思ってるんですけど、難しいキャラなのでなかなか分からないです。ただ、➡＋Aの強さは分かりやすいですね。

——最後にイザヨイについてお願いします。

R-1　イザヨイはね……全キャラきつい（笑）。

テツ　でもほんとにそうなんですよね。まだ発展途上のキャラなのでしょうがないんですけど、「思ったより」って部分が多い印象です。

コナン　でも、本当に使っても相手にしても面白い完成されたキャラだと思います。あ、これホントに！　ヨイショじゃないですよ（笑）。

——ちゃんと書いておきます（笑）。



[illegible]候補として挙げられたのはハクメン。攻守ともにリターンが高く、体力の多さや技性能の高さ、ゲージ回収速度から不利キャラが存在しないという説も……!?

座談会出席者



R-1

PROFILE／

闘劇'11『BBCS2』準優勝、ふるれぼ準優勝、さまざまな大会で準優勝を飾る実力者なから、その経歴から「ルイージ」と呼ばれることも。私生活では完全に社畜と化していて、時間が取れないのが悩み。



コナン

PROFILE

闘劇'11『BBCS2』優勝、ゴッズガーデン#7優勝。高いレベルでツバキを使いこなすプレイヤー。『BBCP』ではツバキと平行してμ-12を使うことも。モチモチの肌と数学検定2級がチャームポイント。



テツ

PROFILE／

闘劇'10『BBCS』準優勝、ふるれぼ準優勝。昨年末に開催された『BBCP』では初となるメーカー公認大会、2012 IKEG CUP/ARC冬の大祭典の優勝者。ジン以外にもいろいろなキャラを使いこなす

座談会出席者
3名による

独断キャラランク

もはや恒例となりつつあるキャラランク。今回は座談会に便乗し、トッププレイヤーたちにジャッジしてもらったぞ。

R-1のキャラランク

座談会での「三強」以外の注目株はヴァルケンハイン。テイガー相手に逃げ切れるだけのポテンシャルや立ち回り＆崩しの強さを評価している。また、全体的にヒートゲージがたまりづらくなった本作では狼時の強烈なラッシュをカウンターアサルトでさばきにくくなっている点や、オーバードライブが「ここぞ」という場面で使いやすい点もヴァルケンハインの強さの一つ、とのこと。

ヴァルケンハイン以外ではライチ、ハザマの評価が高く、AというよりSに近い。ライチはジン同様に総合力が高く、端を背負っていてもコンボで位置を入れ替えられるような細かい部分で融通が利く点や、一気通貫～各種派生の優秀さが、ハザマは弱くなりようが無いドライブ能力の強さ、通常技の優秀さ、大蛇武連葬による決定力の高さがポイント。

また、氏はイザヨイ専用ランクのIランクをその他の下に作っていたが、今回は4段階評価のため割愛した。

S	ジン、タオカカ、ハクメン、ヴァルケンハイン
A	ライチ、ハザマ、レリウス、アズラエル
B	ラグナ、テイガー、レイチェル、カルル、μ-12、バレット
その他	上記以外のキャラ



「ランク」を作るほど弱いと語るイザヨイは、リーチの無さとゲインアートモードに思ったより決定力が無い点がネック。とはいえ面白いキャラなのでやめられないのが悩みの種？

コナンのキャラランク

氏のランクにおける"その他"は「対戦経験が少なく、評価を下せるほど判断材料がそろっていないキャラ」という位置付けで、アラクネ、プラチナ、アマネがここに該当。

注目株はライチで、やはり総合力＆一気通貫関連の強さと、それ以外では棒飛ばしを絡めた画面制圧力の高さやジャンプB、ジャンプD、ジャンプ↓＋Dによる上からの被せの強さが評価につながっている。

また、バレットの評価が高く、こちらもジャンプDの圧力で対空を抑止しつつ、強力なジャンプ攻撃で跳び込める点を評価している。キャラによってはカウンターアサルトからのヒートアップを止められない状況があり、追い込まれたときのオーバードライブによる逆転性が高い点も要注目とのこと。評価を下げる要因が接近までのプロセスのみなので、新キャラの中では最も今後の発展次第で大きく飛躍する可能性を秘めているのではないかと、論じている。

S	ジン、タオカカ、ハクメン、ライチ
A	レイチェル、カルル、ツバキ、ハザマ、ヴァルケンハイン、ν-13、μ-12、レリウス、バレット、アズラエル
B	ラグナ、ノエル、テイガー、バング、マコト、イザヨイ
その他	アマネ、アラクネ、プラチナ



[illegible]しては、フリントシューターの使い方が重要。特にレベルが上がっている状態では、有利な状況を作りつつ接近戦に持ち込めるのが魅力。

テツのキャラランク

Bランクが「平均より弱めのキャラ」というカテゴリーになっているのが氏のランク。注目はR-1氏同様にヴァルケンハインで、狼ゲージの回転が悪くなったとはいえまだまだ強烈であることや、狼時のC攻撃が長いリーチを誇る下段技であること、そこから開始されるラッシュに無敵技を持たないキャラは受けざるを得ないことを評価している。

氏はオーバードライブ、クラッシュトリガーの強さがキャラの強さに大きく影響するとも語っており、ジン以外の上位キャラは立ち回りから不意にオーバードライブを発動しても、大きく戦況に影響を与えることができる点は見逃せない。下位のバレット、アマネ、イザヨイは前作までの下地が無いキャラかつ、アズラエルのように単純明快な性能ではないので、現時点ではこの位置に甘んじているが、強力な武器自体は所持している。今後の発展次第で、大きく変動することは十分あり得るだろう。

S	ジン、タオカカ、ハクメン、ヴァルケンハイン
A	ライチ、カルル、ハザマ、μ-12
B	ノエル、マコト、プラチナ、バレット、アマネ、イザヨイ
その他	上記以外のキャラ



自身が若干後方に下がりつつ攻撃するジン、ライチのクラッシュトリガーはかなり強力。位置次第で相手の切り返しをかわしつつ攻撃可能な上に、どちらも攻撃範囲が優秀なのだ。

総評

やはりというべきか、座談会で語ってもらった上位3キャラに関しては全員が満場一致の最高ランクに置いている。

中でも強さが際立つのがハクメンで、ほぼすべてのキャラに対しまんべん無く有利に闘える。ハクメンに五分を見込めるキャラは、μ-12とバレットがもしかしたら対抗できる？　くらいなのではないかという意見が出るほど。また、ランクこそ上位ではないものの、全キャラに対する相性を考えるとハクメンに次いで優秀な数値が出ると思われるのがレイチェル。ドライブ能力のシルフィードをはじめ、各種飛び道具が相性のいいキャラや下位キャラに対して非常に有効に機能するため、そういったキャラに対する有利幅が非常に大きく、結果的にダイアグラムとしての総合的な数値が高くなる。

新キャラの中ではアズラエルが高評価なのは、狙いの分かりやすさと単純な技の強さがほかの新規キャラよりも「即戦力」として機能しやすく、強さを発揮しやすいことによるところが大きい。

注目キャラクター



特定キャラにとっては「キラーキャラ」になり得る性能のレイチェル。有利キャラを確実に仕留める点で、普段の対戦やシングルの大会よりも、2on2や3on3といったチーム戦でその真価を発揮するだろう。

やり込み勢 二人の視点 で徹底分析！

注目ニューカマーの使いこなし術、

for ビギナー 中級者

最初に覚えておくべき！ 立ち回りの基本&対処テク



イザヨイ

ビギナー&中級者編 担当

DIEちゃん

DIEちゃんが語る「イザヨイのキホン」

通常時では基本行動である「跳ばせて落とす」行動かとにかく強い。遠距離〜中距離にかけてソニックセイバーでけん制し、嫌がって跳ぶ相手に対してクルセイドセラフィムαや空中投げ、ジャンプAなどで主導権を握ろう。ゲインアートモードは一度触ったときの崩し能力や各種D必殺技の強さがウリ。相手への触り方と崩し方を覚えれば勝率も一気にUPするぞ！



通常時とゲインアートモード時の

STEP 1 通常時はソニックセイバーでけん制して相手を動かそう！

通常モード時は無理して攻めずに相手との距離を置いてソニックセイバーでけん制しよう。ガードしてくれるだけで零織ゲージかたまるので、ソニックセイバーをガードさせたからといって無理に攻め込むのはダメ。ソニックセイバーを嫌がって飛ぶ相手に対して今度はクルセイドセラフィムαけん制や空中投げ、ジャンプAなどが有効になってくる。まずはこの行動を徹底してダメージを奪いながら零織ゲージを回収することに専念するのが通常時の基本行動だ。



相手との距離を置き、ソニックセイバーでひたすらけん制しよう。



ソニックセイバーを嫌がる相手を対空や空対空で対応して零織ゲージをためる。

STEP 2 ゲインアートモードになるタイミングを覚えよう

ゲインアートモードにチェンジするときは起き攻めができるタイミングが基本。具体的には通常時でジャンプ攻撃ヒット時など、ダウンを奪える技をヒットさせたときにモードチェンジをしよう。また、通常時で空中ダッシュ→Dでモードチェンジをすることによって、相手の「対空ずらし」という使い方もできる。ゲインアートモードになっても「相手に触れること無く終わる」なんて事が無いように、相手に触れる場面でモードチェンジをしたい。



通常時でダウンを奪える技をヒットさせたらゲインアートモードにチェンジ！



通常時の空中ダッシュからモードチェンジは相手の対空ずらしとして機能する。

STEP 3 相手に接近される「前」、された「後」の各種対処法を状況別に覚えよう

対空技として使うのは➡+A、クルセイドセラフィムα、イージスブレイド、空中投げ、ジャンプA。状況に応じて使い分けよう。

切り返し技として使うのは➡+A、➡+C(通常時)ジャスティスフォライザー、カウンターアサルトが有効だ。

また、相手の攻めを拒む行動としてバックステップやバックジャンプ（ハイジャンプ）などが挙げられる。相手に画面端に追い詰められる前にB版ミラージュスラスターで画面中央に逃げるのも有効なので、相手の動きを見てうまく利用していこう。

中央での対処



相手の飛びに反応したらクルセイドセラフィムαやイージスブレイドで対空！



時には後ろへ下がる事も重要だ。バックステップやバックジャンプで逃げよう。

画面端での対処



相手の固めに対して➡+Aで切り返す！ヒット時は距離を大きく離すことができる。



ヒートゲージがあればジャスティスフォライザーやカウンターアサルトが有効



B版ミラージュスラスターで画面中央に逃げるのも◎。読まれないように注意。





教えます!

屈指のテクニカルキャラ
全プレイヤー対応のレクチャー!

for ベテランプレイヤー

テクニカルなコンボで押しまくる それがイザヨイの闘い方!

ベテランプレイヤー編　担当
コイチ

コイチが語る「これを覚えれば勝率UP!」

通常時はカウンターを狙える技が多い。カウンター後にコンボを決める事が勝利への近道。クルセイドセラフィムα（以下α）カウンター時はBミラージュスラスター→ダッシュ【B→C】で拾い、⬇+Cカウンター時は➡+C©クルセイドセラフィムγ（以下γ）からのコンボへ、➡+Cカウンター時はクルセイドセラフィムβ（以下β）→構え解除→ダッシュBからのコンボ、と状況毎に最適なコンボを使い分けよう。



●⬇+Cは[illegible]取りやすい。➡+Cまで入れ込むことも重要だ。

ポイント1 主要技の性能とフレームを理解することで一歩上のイザヨイへ

主要技の中で相手にガードさせた際に有利フレームを取れるものとして、通常時は➡+C© β→最速構え解除、ゲインアート時はしゃがみCや➡+Cなどがある。またAソニックセイバーを近距離でガードさせた後も有利な状況となるので強気に攻めよう。特殊な性能を持っているのが通常時の➡+C。4F～10F間が体属性無敵となっているため、一部の連係に割り込むことができる。➡+Aは6F～11F間にガードポイントが付いているため、とっさの対空や割り込みの際に便利。ただし下段技は取れないので過信は禁物だ。また、イージスブレイドは4F目から頭無敵が付いているので、反応次第ではほとんどの跳び込みを落とすことができるぞ。

モード	技名	[illegible]	補足
共通	➡+A	12F	上中段ガードポイントあり
共通	Aソニックセイバー	20F	密着ガード時±0F、近距離時+4F
共通	ジャスティスフォライザー	7F	ガード時-20F
共通	イージスブレイド	10F	4～12Fまで頭属性無敵 タメ時は9F目で無敵が無くなり、ボタン離し後2～6F間に無敵に
通常時	➡+C	18F	4～10Fまで体属性無敵、β→構え解除時+1F
ゲイン	➡+C	20F	ガード時+1F
ゲイン	⬉+C	18F	密着ガード時-10F　先端ガード時-5F

ポイント2 ゲインアートモードでのけん制技と起き攻めをピックアップ

ゲインアートモード時のオススメけん制は⬉+Cと【立ちB→➡+C】の二つ。⬉+Cはカウンター時の見返りが大きく先端を当てれば反撃も受けづらい優秀な技。【立ちB→➡+C】はジャンプ防止兼暴れ潰しとして機能する上にガード時は有利な状況を作れるぞ。立ちB©Dソニックセイバーの二択の選択肢としてまぜよう。空中に逃げる相手にはαによるけん制が有効。Dボタンを仕込むことで自動でストライクフォールに派生するぞ。また画面端でストライクフォールを決めた後は起き攻めのチャンス。後ろダッシュで一旦距離を離してから、相手が緊急回避した時は空中ダッシュ→ジャンプB、ダウン後に起き上がる相手にはDソニックセイバーを重ねるのが単純ながらも強力だ。



ゲインアートモード時にαでけん制する時は必ずDボタンを仕込もう。



画面端でストライクフォール[illegible]イザヨイの見せどころだ。

連続技

Ⅰ (通常モード)【⬇+C(フェイタルカウンター)→➡+C】©クルセイドセラフィムγ©Aミラージュスラスター→【しゃがみB→立ちC】Ⓙ(ハイジャンプ)【B→A→C】→(着地)【立ちA→立ちC】Ⓙ(ハイジャンプ)【B→A→C】→(着地)立ちA©イージスブレード→ハイジャンプ【B→C】　ダメージ:約3827

Ⅱ (ゲインアートモード、画面端、零織ゲージ2)　ダッシュ～ジャンプC→立ちC©クルセイドセラフィムγ©Aミラージュスラスター→立ちC©クルセイドセラフィムβ)→ワルキューレアストレア→しゃがみC(2ヒット)©Dソニックセイバー→D→ダッシュ立ちA©クルセイドセラフィムα→ハイジャンプ【B→C】　ダメージ:約3413

Ⅲ (ゲインアートモード、ゲージ50%、零織ゲージ1)　⬉+C(フェイタルカウンター)→しゃがみC(2ヒット)→【立ちC→しゃがみC(1ヒット)】©クルセイドセラフィムγ©Bミラージュスラスター→【立ちC→しゃがみC(1ヒット)→➡+C】→【立ちC→➡+C】→ハイジャンプCⒿC©ノワールエッジ→ストライクフォール→ジャスティスフォライザー　ダメージ:約5180

Ⅳ (ゲインアートモード、ゲージ50%、零織ゲージ2、オーバードライブゲージあり)ダッシュ～ジャンプC→立ちC©(OD発動)→ジャスティスフォライザー©Dミラージュスラスター→【立ちC→しゃがみC(1ヒット)】©クルセイドセラフィムγ©Bミラージュスラスター→C©クルセイドセラフィムβ(空キャンセル)→ワルキューレアストレア©Bミラージュスラスター→【立ちB→立ちC】Ⓙ【B→C】Ⓙ【B→C】©ノワールエッジ→ストライクフォール　ダメージ:約5204

コンボ解説

Ⅰは通常時⬇+Cフェイタルカウンターから大ダメージを狙える連続技。珠を4個回収しつつ起き攻めまでいくことができる。Ⅱはゲインアートモードで画面端で崩した際に狙える珠回収コンボ。γからのCが当たらないキャラには⬇+Bで代用しよう。ゲインアートモード時の⬉+Cがカウンターした際はⅢのコンボが狙える。Ⅳは珠2個時に可能なオーバードライブを使ったコンボ。⬇+B→B始動からも同じレシピで約4741ものダメージを与えることが可能。



使いこなし秘伝伝授

相手の動きを抑制して、スキを作ってガードを崩せ!

ニュー・サーティーン ν-No.13-

基本の立ち回りから、さらに応用したガードの崩し方を紹介するぞ。しっかり覚えれば、ピンチのときも活路が拓ける!

ニューの基本方針

[illegible]飛ばせて落とすというのが基本の行動となる。そのためにも地上の接近を阻む手段を覚えよう。立ちDだけでは[illegible]ので、空中後方ダッシュからのジャンプ⬇+Dがオススメだ。距離を取られたらスパイクチェイサーで相手を飛ばす。スパイクチェイサーに対処される場合には、グラビティシードで動きづらくさせるのが有効だ。相手の行動を[illegible]しながらダメージを与えて、[illegible]きや意表を突いての接近をするといい。



対空攻撃の判断を誤らないことが勝利に直結する。相手キャラの空中でできる行動を覚えて対処していこう

ケース1 相手のガードを崩そう

スパイクチェイサー(C派生)をガードさせた後などで接近したらガードを崩そう。中段の⬅+Bとクレセントセイバーや通常投げが基本になる。クレセントセイバーはジャンプキャンセル可能な攻撃から狙う必要があるものの、リーチと発生が優秀で、ルナフォルマならば近めでも当たる。ガードする相手には、しゃがみC→立ちC(1～3段目)→⬇+Cといったタイミングをずらした下段が通用しやすい。

崩しにくい相手や、現在のフォルマを変更したい場合にはフェイスリフトを使ってみよう。フェイスリフトは全体硬直が31Fあるが、21F目から通常技や必殺技でキャンセルできるので、意表を突いて行動できる。



地上前方アクトパルサー[illegible]は全体41F、27F目から[illegible]キャンセル可能。[illegible]調整して意表を狙え[illegible]



密着立ちCからのフェイ[illegible]



アクトパルサーZweiは全体34Fだが、26F目から通常投げや必殺技を出せる。

ケース2 バリアゲージを意識しよう

さまざまな対空攻撃や、遠距離からの攻撃があるニュー相手には、ジャンプで様子見しているときに下を取られた場合のバリアガードや、立ちDを警戒してダッシュを急停止するためのバリアガードなど、相手としてはバリアゲージを使う場面が多い。相手を寄せ付けないようにうまく立ち回っていれば、対戦ラウンドの後半にはバリアゲージが減っているので、クラッシュトリガーでバリアゲージを削り切って、一気に勝負を決めよう。スパイクチェイサーなどで相手を飛ばせてしっかり対空をしていけば、相手はジャンプの降り際をバリアガードするようになるため、対空を狙うだけでバリアゲージを削っていける。また、ディアフォルマでの⬇+C→クラッシュトリガーは通常ヒットでもつながるので、⬇+Cの前半をキャンセルすれば、不意を突きつつヒットしても問題無く連続技を決められる。ニューのクラッシュトリガーはバリアガードされても+2Fのため、バリアゲージを大幅に削りながらさらに攻めを継続することができる。



クラッシュトリガーをバリアガードさせたところを[illegible]



中距離でジャンプ回数を使い切ってバリアで降りてくる相手の着地は崩しを仕掛けるチャンス。

連続技

Ⅰ (ディアフォルマ)⬅+B→しゃがみD・DⒸ➡フェイスリフト→➡+AⒿ➡(垂直ジャンプ)[C→⬇+C]→しゃがみD・DⒸ➡スパイクチェイサーⒸ➡フェイスリフト→シックルストーム(C派生)Ⓒ➡フェイスリフト→[➡+A→➡+C](→アクトパルサーZwei) ダメージ:約2820

Ⅱ (画面中央、ディアフォルマ)スープラレイジ(フェイタルカウンター)Ⓒ➡フェイスリフト→しゃがみD・DⒿ➡空中ダッシュ→ジャンプC→➡+AⒿ➡空中ダッシュ→ジャンプC→➡+AⒿ➡(垂直ジャンプ)[C→⬇+C]→しゃがみD・DⒸ➡スパイクチェイサー→しゃがみD・DⒿ➡クレセントセイバー ダメージ:約3178

Ⅲ (自分画面端、ルナフォルマ)カラミティソード(カウンターヒット)→[➡+D・D→しゃがみD・D→⬅+D・D]Ⓒ➡スパイクチェイサー→(ダッシュで裏に回る)→[立ちA→➡+A→➡+C]Ⓒ➡アクトパルサーZwei・キャバリエ→[立ちC→しゃがみC]Ⓒ➡スープラレイジ ダメージ:約4157

コンボ解説

Ⅰは画面中央⬅+Bからの連続技。ディアフォルマのクラッシュトリガーで崩したときにとっさにも使えるぞ。➡+Cで締める場合、端が近いならばアクトパルサーZwei・キャバリエ。やや端に近い場合は遅めのアクトパルサーZweiで、➡+Cの壁バウンドが起こらないようにすればダウンを奪える。Ⅱはフェイタルカウンター限定の運びコンボ。空中ダッシュは最速で、ジャンプCを遅らせよう。最後のクレセントセイバーもやや遅めに出せばダウンを奪える。Ⅲは端に追い詰められた場合の切り返しから位置を逆転するコンボだ。密着の場合⬅+Dを省こう。



使いこなし秘伝伝授

対空攻撃とコンボ選択 二つのポイントをレクチャー

ミューの基本方針

ミューはドライブのシュタインズガンナー（以下、ガンナー）を主軸に立ち回りを構成する。
ガンナーを画面内に設置し、ガンナーから発生するビームと各種飛び道具必殺技を利用して、自分のペースに持ち込むのが基本方針となる。
そのため自分から攻め込む必要は少なく、μの飛[illegible]た勝利へ結び付いていくぞ。



[illegible]対して、後出しで対処していく。

ミュー・テュエルフ
μ-No.12-

使用解禁からある程度期間がたち、操作にも慣れてきたころだろう。今回は一歩進むためのヒントを紹介しよう。

ケース1 [illegible]しっかり迎撃

[illegible]嫌がった相手は空中から近付いてくる事が多い。しっかり様子見ができていたときには、➡+Aで迎撃しよう。[illegible]したらジャンプ→⬇+Cがオススメ。途中にガンナー[illegible]された場合は【⬇+C→D】などでフォローしよう。

[illegible]このジャンプAにはBを入れ込んでおき、ヒットした[illegible]奪い、着地からフルノツルギで追撃可能だ。



攻[illegible]れて➡+Aを[illegible]しても、ビームがフォロー[illegible]くれる[illegible]い。



[illegible]ンプAで防止。Bを入れ込んでおけばヒット[illegible]確認は難しくない。



ジャンプAがガードされ[illegible]B[illegible]と[illegible]と発展可能。

ケース2 チャンスを[illegible]活かすコンボ選択

[illegible]け状況確認して【立ちC→➡+C】Ⓖ イクタチへとつなぎたい。ヒートゲージを使わずコンボが可能で、運び距離も長いので画面端へ持ち込むことが可能。イクタチからは各種D Ⓖ 空中バックステップ→【C→⬇+C】でダウンを奪い、ダッシュ⬆+Corしゃがみ Bから追撃しよう。

次に、空対空攻撃や地対空攻撃で始動した場合。[illegible]B→しゃがみC】Ⓙ（ハイジャンプ）【C→B→C→⬇[illegible]
また、投げやA攻撃からは、イクタチを使用した後にジャンプ⬇+Cでダウンを奪うことが難しい。その場合は【➡+C→各種D】Ⓖ フルノツルギでダウンを奪おう。地上ダッシュから起き攻めを仕掛ければ、ガンナーのビームと一緒に攻めることができるぞ。常に最適なコンボ選択を心掛けよう。



各[illegible]フル[illegible]か[illegible]攻め[illegible]ム[illegible]できる[illegible]み。



ミューのハイ[illegible]【C→B→C】ルートは運び距離も長い。一気に画面端へ追い詰めよう。

連続技

I （画面中央）投げ→【ダッシュ立ちB→➡+A】Ⓙ⬇+C→（着地）【ダッシュしゃがみB→➡+A→➡+B→➡+C→D】Ⓒフルノツルギ ダメージ:約3138

II （相手空中）【➡+A→しゃがみC】Ⓙ⬇+C→（着地）【ダッシュしゃがみB→しゃがみC】Ⓙ（ハイジャンプ）【C→B→C→⬇+C】→（着地）【しゃがみB→立ちC→➡+C→⬅+D】Ⓒフルノツルギ→【ダッシュしゃがみB→立ちB】Ⓙ（ビームヒット）→⬇+C→（着地）しゃがみCⒸオモヒカネ ダメージ:約4098

III 【➡+C（カウンターヒット）→立ちD】→【立ちC→しゃがみC】Ⓙ空中ダッシュ→（ビームヒット）→【C→⬇+C】→（着地）【ダッシュしゃがみC】Ⓙ（ジャンプ頂点付近で）B→C→⬇+C】→（着地）【ダッシュしゃがみB→➡+A→➡+B→立ちD】Ⓒフルノツルギ→ダッシュ➡+AⒿビームヒット）→⬇+C→しゃがみCⒸオモヒカネ ダメージ:5264

コンボ解説

Iは投げからのレシピ。ステージ内どこからでも[illegible]IIは対空➡+Aからのレシピ。2回目のしゃがみBは画面[illegible]が必要だが、ハイジャンプ中の【C→B】のつなぎを若干遅らせると、[illegible]IIIは➡+C[illegible]ンターからのレシピ。➡+Cに立ちDを入れ込んでいた場合にヒット確認から狙える。アマネ以外に対応している。

2012年を締め括る「アクゲー」の祭典！

12/29~30「IKEGカップ」

アークシステムワークス

4タイトルで開催！

Text:サトシ（BBCP） コイチ（GGXXAC+R） DIEちゃん（P4U）

『BBCP』、『GGXXAC+R』、『P4U』、『マジカルビート』のプレイヤーが年末の池袋で激突！ アークシステムワークス協賛の4タイトルの大会は大いに盛り上がったぞ！ 今回はそのリポートをお届け！

怒とうの新作リリースラッシュで、多くの格闘ゲームファンを喜ばせた2012年のアークシステムワークス。その一年を締め括るかごとく、年の瀬の12月29日~30日、池袋GIGOにて、同社の4タイトルによる協賛大会が開催された。特に『GGXXAC+R』、『BBCP』は稼働後初の大規模大会とあって、どのチーム＆キャラが勝つか、行方に注目を集まった。



会場の池袋GIGO。地下一階のビデオゲームコーナーは都内有数の、対戦格闘ゲームのメッカ。大会も定期的に開催しているぞ。

アークシステムワークスの格ゲーファンが巻頭はもとより、全国から集まった。2012年のまとめとして参加したプレイヤーも多かった。



稼働後初の大規模大会！ 新たな舞台＆キャラクターで BB勢はどう闘ったか？

『BBCP』は48名のエントリー。3リーグに分かれて大会が進行。決勝は各ブロックを勝ち上がった「回転王」、「PRF ARMY」、「テツヲ」による三つ巴戦で優勝を争う。初戦「回転王」VS.「PRF ARMY」戦は、「PRF ARMY」が時間を使いつつ当て身をうまく使い、ドリルレベルが3になってしまう危ない場面でしっかりバーストを使うなど、流れを渡さず勝利した。二戦目は後の無い「回転王」VS.「テツヲ」選手。「回転王」は残り体力1割から怒とうのラッシュで逆転をするなど健闘するが、細かいポイントでの差し込みや確定状況でのODコンボが決まり「テツヲ」が勝利した。

優勝が決まる最終戦、立ち回りはリーチの長さと機動力を生かしハクメンのペースで進むが、起き上がりの雪風を読んだ「テツヲ」がCTを絡めた高火力コンボを決めて先取。続くラウンドも両者、体力残り少なくなってきた状態で、中段からゲージを使ったコンボで「テツヲ」選手が優勝を決めた。

1位	テツヲ（ジン）
2位	PRF ARMY（ハクメン）
3位	回転王（アマネ）



WINNER

テツオ（ジン）

[illegible]コメント [illegible]

[illegible]かりこなせたので良かったと思います。後、新キャラは対戦経験が少ないので不安でしたが、[illegible]たったのが普段から対戦している回転王さんだったので助かりました。危なかったのは「秋月」さんのテイガー戦ですね。対策が進んでいない上に、プレイヤーも強豪だったでしたから」

戦況分析 やり込みから導かれる高精度の動き！

「テツヲ」の試合で目立ったのは、やはりキャラ対策の精度。ハクメンに画面端に追い込まれた状況で攻め継続の前ジャンプに対して、ダッシュで相手の裏に回り、⬇＋Aで対空を取るなど細かいポイントまでしっかりと対策が取られていた。[illegible]

キャラクタートレンド分析

出場プレイヤーの選んだキャラを集計！

2012年末現在の人気ランク

アークゲープレイヤーが集まったこの大会。出場者の使用キャラ集計データから、現在のキャラクタートレンドを分析してみた。

キャラ名	使用数（名）	シェア率（%）
テイガー	5	10.2
アマネ		
ラグナ		
ノエル	4	8.1
ジン		
アスラエル	3	6.1
アラクネ		
タオカカ		
ハクメン		
ハザマ		
バング	2	4
マコト		
ミュー		
レイチェル		
プラチナ	1	2
ツバキ		
カルル		

同率1位で注目したのはアマネ。使用人口が多く、トリッキーな動きと回避困難な削りダメージへの対策は難しい。今後の大会ではアマネへの対策具合がポイントになりそうだ。

キャラ名	使用数（名）	シェア率（%）
アンシ	3	9.3
アバ		
ザッパ		
ディスィー		
アクセル	2	6.2
スレイヤー		
ジョニー		
クリフ		
聖ソル		
ポチョムキン		
ブリジット	1	3.1
ファウスト		
バイケン		
テスタメント		
チップ		
ソル		
カイ		
イノ		

突出した結果は見られないものの、同率一位の4キャラは現在プレイヤー間で、「強キャラ」と評価されているものとほぼ足並みをそろえる形となった。Ver.1.10稼働後はどう変動するか？

キャラ名	使用数（名）	シェア率（%）
桐条美鶴	6	16.7
鳴上悠		
アイギス		
天城雪子	4	11.1
里中千枝		
エリザベス	2	5.6
クマ		
花村陽介		
巽完二		
真田明彦	1	2.8
シャドウラビリス		

同率1位は強キャラで埋まる妥当な結果に。2位は千枝と雪子。雪子は未だに連携などの研究が進んでおり、以前よりもキャラの評価がアップ。今最も注目してもいいキャラではないだろうか？

BBCP 千両掲示板 アーク公式ショップが秋葉原にオープン:2012年12月20日に、秋葉原のホビーショップ「コトブキヤ秋葉原館」の二階に、アークシステムワークスの公式ショップが開店！ アークシステムワークスのWebショップで販売している大人気グッズから、今ではなかなか手に入りにくい過去のグッズまでがそろうぞ!／「コトブキヤ秋葉原館」住所:〒101-0021 東京都千代田区外神田1-8-8

『GGXX』職人プレイヤーが随所で激突！
見ごたえのあるテクニカルな勝負に場内興奮！

『GGXXAC+R』は20チームによる2on2形式で開催。歴史のある同シリーズ、古参プレイヤーの参加も多く見られ、序盤では「カズキ」&「FAB」の【おしだつよし】と「カイザー」&「大坂B」の【前HSが中段だったとは！】が1回戦から激突。「大坂B」が巧みな“槍乗り”で撃破し、そのままの勢いでベスト4まで進出。しかし、【平和苑】の「和牛ハラミ」こと「クマ」（テスタメント）に止められ【平和苑】が決勝へ進出。別ブロックから順当に勝ち上がった【まったりもふもふ】の「まっきぃ」、「さみっと」と決勝戦を闘うことに。先鋒戦は「まっきぃ」が危なげなく「和牛ハラミ」を倒し続く次鋒戦、「わさびカルビ」こと「つぶ」アバは変質を使いこなし「サミット」を倒す。大将戦では「まっきぃ」の逃げながら攻める展開で、最後は焼成にダッシュ投げを決め見事優勝した。

1位	まったりもふもふ	さみっと（チップ）／まっきい（ディズィー）
2位	平和苑	わさびカルビ（アバ）／和牛ハラミ（テスタメント）
3位	前 HS が中段だったとは！	大阪 B（ファウスト）／カイザー（クリフ）


ベテランプレイヤーが上位にそろって進出。シリーズの歴史はダテじゃない！



【まったりもふもふ】
さみっと（チップ）
まっきぃ（ディズィー）
※中央は山中P

選手コメント

【優勝】サミット：「JHS弱体化勘弁してください」、まっきぃ：「サミットが1回戦から動かなくてピンチに（笑）」／【準優勝】クマ：「沼袋の平和苑をよろしく！」、つぶ「極諸刃の使うポイントが分かりません」

戦況分析

本大会で特に目立ったのがアバの活躍。変質からのすさまじいラッシュは止めるのが困難で試合が一瞬で決まっていた。最新Ver.で変質が強化されるか、今後どうなる!?

参加者18チーム36人！
全国から遠征者も駆け付けたハイレベルな大会に！

女性プレイヤーから闘劇出場者まで集まった『P4U』。中でも注目を浴びたチームは闘劇覇者率いる「シュウト」&「コイチ」の仲良しコンビと、スーパーマルチプレイヤー「ヤッター中段」こと「ユメ」&「禁じ手（縛）」こと「はやし」のチームだったが、「シュウト」&「コイチ」チームは途中「DIEちゃん」&「会長」の前に敗れてしまった。

決勝に残ったのは【a-choの記事よんだか？】「DIEちゃん」&「会長」、【てきと～】「禁じ手（縛）」&「ヤッター中段」。先鋒戦は「会長」VS「禁じ手（縛）」逃げる陽介を追う千枝といった展開になったが、「会長」がうまく「禁じ手（縛）」の動きを捕え、まずは1勝。大将戦は「DIEちゃん」VS「ヤッター中段」お互い1ラウンドを取り、最終ラウンドまでもつれる接戦となったが、「DIEちゃん」がまさかのバーストミスをしてしまい、「ヤッター中段」はそこを見逃さず最大反撃を決めて勝利！優勝決定戦は「会長」VS「ヤッター中段」お互い相手のスキを突いて触りに行くチャンスを伺うといった展開だったが、「ヤッター中段」が千枝の動きをうまくさばき、そのまま勝利をつかんだ。「ヤッター中段」は今大会無敗での優勝となり、相変わらずの強さを見せ付けたぞ。

1位	てきと～	禁じ手「縛」（花村）／ヤッター中段（アイギス）
2位	a-cho の記事よんだか？	DIE ちゃん（美鶴）／会長（千枝）
3位	MMW	ドミー（真田）／おおぎ（雪子）



【てきと～】
禁じ手「縛」（花村）
ヤッター中段（アイギス）

選手コメント

禁じ手「縛」：「序盤は油断して焦った場面もありましたが、途中で何とか調子を取り戻せました」／ヤッター中段：「決勝戦はキャラ相性で助けられました」

戦況分析

強キャラ陣が活躍するのは妥当といったところだが、やはりキャラの強さ以上にプレイヤー力が際立つ「ヤッター中段」（「ユメ」）選手のやり込みが目立つ大会となった。

～ビートでつなぐオチモノパズル～

MAGICAL BEAT

格ゲーだけじゃない！
『マジカルビート』も激戦に！

アークシステムワークスの最新タイトルによって競われた本大会。もちろん格ゲーだけでなく、昨年のリズムアクションゲーム『マジカルビート』の大会もあったぞ！　参加者は12人ながら、いずれもランキング上位の同ゲームの猛者が集まった。さながら芸術の域に達する超絶プレイが連発した。優勝「とういち」、準優勝「フィナレス」、3位「ブレーキ」という結果となった。

アークシステムワークス
山中P＆井口屋Dもゲスト来場！

会場には、ゲストとして、『GGXXAC+R』プロデューサーの山中氏、『P4U』ディレクターの井口屋氏も駆け付けた。大会中はバトルのコメンテーターとして熱い闘いにエールを送ったり、ゲームの裏話を披露したりと会場を大いに沸かせてくれた。

イベント後に山中Pにお話をお伺いしたところ「非常に良い大会でした。アーケード特有の、『コンボシーンが起こるときの掛け声』など、ゲームセンターならではの場の空気感、盛り上がりが良かったですね」とのこと。大会が終わった後は、アークシステムワークスのオフィシャルグッズがもらえるジャンケン大会も開かれ、山中P＆井口屋Dとのジャンケン勝負でギャラリーも“熱戦”に参加。店舗とメーカーとファンによる、楽しいイベントとなった。



山中P（上）と、井口屋D（右）。グッズ争奪ジャンケン大会も盛り上かったぞ！



公式全国大会に向けて
ますますプレイヤー熱が高まる！

アークシステムワークス25周年記念

公式全国大会

アークシステムワークス公式全国大会の詳細がついに発表！ 今大会の種目はゲームセンターを熱く盛り上げている3タイトル。2月開始の予選に備えてやり込みを開始せよ！



■大会名／ ARC REVOLUTION CUP(アーク レボリューション カップ)

【店舗予選大会】
■予選開催期間／ 2013年2月16日(土)～4月21日(日)
■予選会場 全国の予選実施店舗（188店舗） ※詳しくは大会URLを参照
【決勝大会】
■開催日／ 2013年5月19日(日)
■会場／ パシフィコ横浜 国立大ホール
〒220－0012 横浜市西区みなとみらい1-1-1
・みなとみらい線：みなとみらい駅より徒歩3分
・JR・市営地下鉄線：桜木町駅より徒歩12分、バス7分、タクシー5分
・横浜駅よりタクシー7分、シーバス(船)10分

■試合形式／ 1on1トーナメント戦

※予選開催店舗、そのほか詳しい情報はHPをチェック！
大会ホームページ http://arc-revo-cup.jp/



いよいよ予選キックオフ！ 公式大会開催への想いを聞いてみた！

森利道P（プロデューサー）&パチ インタビュー

――まず、全国大会開催を決めるまでの経緯についてお聞かせください。

森P（以下、森） 3on3形式で大会を行った、『ぶるれぼ』の盛り上がりを受けて、大会形式のものも継続的なイベントにしていきたいねと話していたんです。そしてこの冬『GGXX』シリーズのバージョンアップ版、『BB』シリーズの最新作と、弊社の看板タイトルがそろい踏みしたので、ちょうどいいタイミングだろうということで、開催を決定しました。『P4U』も、家庭用版の発売で、新しい層に人気が拡大しているので、タイトルに採用させていただきました。

――全種目シングル戦という形式になっています。これには、何か特別な意味があるのでしょうか。

パチ 『BBCP』と『GGXXAC+R』についてはまず、公式で最強のプレイヤーを決めたいと考えたんです。『P4U』は、新たに家庭用で始められた方が、気軽に参加できるのはシングル戦だろうと考えました。もちろん、格闘ゲームである以上、キャラクター相性があるということも承知していますが、そのうえで、シングル戦の面白さというのを、参加する側も、観戦する側も見直すイベントになってくれればと思います。

森 団体戦を希望する声があることも十分に分かっているので、このイベントが盛り上がれば、次のイベントではまた違った形式の大会を開催するという流れが実現できると思います。

パチ 予選の枠はかなり多めに取っているので、気軽に参加して、大会を楽しんでください。

――大会では、どのような闘いを期待していますか。

森 『BBCP』は、キャラクター性能からシステムまで、大きく変わった作品なので、今までの戦いにない試合が見られるのかなと思っています。連続技を短くして、試合展開を早くするという点は、今作でこだわった要素の一つなので、大会がどのような流れになるか楽しみです。

パチ 『GGXXAC+R』は、今までずっとシリーズをやり込んでくれた熟練のプレイヤーの見せる試合が楽しみですね。バージョンアップしたとはいえ、ゲーム性やセオリーは、過去作をやり込んでいる人にアドバンテージがあるので。そこに食らいついてくる新規プレイヤーが、どれだけ居るかも楽しみにしています。

森 『P4U』は、家庭用で腕を磨いている人にぜひとも参加してもらいたいですね。ゲームセンターで遊んでいる有名プレイヤーが、「こんな強い人が居たんだ」と驚くような光景が見られたらうれしいですね（笑）

――パチさんは過去に闘劇に出場し、優勝経験もあるプレイヤーとして有名ですが、当時の大会前は、どのような練習や気配りをしていたのでしょうか？

パチ アドバイスになるかは分かりませんが、僕はひたすら対戦するという方法です。それだけかよといわれてしまいそうなんですが、勝てない相手にもどんどん乱入して、少しでも勝ちにつながるポイン

「ARC REVOLUTION CUP」開催決定！

アーク格ゲー3タイトルで盛り上がれ！

従来のシリーズ作品から、大幅なゲーム性の変更があった『BBCP』最新作が種目に決定！自分のキャラクターと相手キャラクターの理解度を高めるといった基本的なやり込みはもちろん、実装されたさまざまな新要素＆システムをどういった局面で使うかということを煮詰めれば、店舗予選の突破口が見えるはず。



[illegible]立回りの強さが光る！

©ARC SYSTEM WORKS

稼働から三カ月が経過した本作は、1月18日にアップデートが施され、対戦バランスに変化が。強キャラクターとされていた、ファウスト、ザッパ、クリフなどが弱体化されたものの、まだまだその性能は侮れない。相手のダウンを奪い、強烈な起き攻めを仕掛けるという流れを、さまざまな状況から実行できるよう練習しよう。



ザッパは数多くの弱体化を受けているが、[illegible]

© ARC SYSTEM WORKS

家庭用版の発売で、さまざまな新テクニック[illegible]発見されている本作。中には、対策を知らないとそのままK.O.まで持ち込まれてしまう強烈な連係も存在するので、キャラクター対策が予選突破の鍵となる。強キャラクターとされる美鶴、悠、アイギスなどは使用人口も多いので、対戦経験を積んでおこう。



[illegible]しておきたい。

[illegible]

トを探していくという方法です。後は、普段の動きができるように意識して大会に望むということを大事にしていました。

森　シングル戦の大会となると、普段勝ち越している相手でも、負けてしまうということが多くありますね。強い人には、そうした可能性を考えたときのプレッシャーを跳ねのけて挑戦してもらいたいですね。逆に、このイベントをキッカケに大会に興味を持っていただいたプレイヤーには、気軽に参加してもらって、大会の独特の雰囲気を楽しんでもらいたいです。

——『BBCP』を手掛けたお二人から、大会に出場するプレイヤーにとっておきのテクニックやアドバイスをお願いします。

森　僕からは、大会に出場しようかなと迷っている、中級者に向けた言葉になるんですが、「何事も自分で試してみて」という言葉を贈ります。インターネットの普及もあって、攻略情報が簡単に手に入るようになって、格闘ゲームの攻略スピードは上がったかに見えます。でも、その情報を実践するのはプレイヤーの皆さんです。実際に自分で、情報で得たことを試して、役に立つか立たないか、それが本当なのか嘘なのかということを見極めて上達していってほしいと思います。

パチ　『BBCP』ならば、やはり、オーバードライブの使いどころになると思います。連続技で使うオーバードライブはもちろんですが、防御的なオーバードライブの使い方をプレイヤーの皆さんには突き詰めてもらいたいですね。相手の連係に割り込むようにオーバードライブを発動するテクニックも存在しますから。



強いプレイヤーには、シングル戦のプレッシャーを跳ねのけて挑戦してもらいたいですね　（森P）

私たちが大会という舞台を用意しました。ぜひ楽しんでください！　（パチ）



森　オーバードライブ中のディストーションドライブは、見た目がすごいので、ぜひとも試合のフィニッシュブローで見たいですね。オーバードライブ中のディストーションドライブには、ちょっとしたウラ話があるんですが（笑）。

——そのウラ話は、アルカディアムック（※3月刊行予定）のインタビューの方でお願いします（笑）。最後に、本誌の読者にメッセージをお願いします。

森　パシフィコ横浜での決勝大会はぜひとも生でその雰囲気を楽しんでもらいたいです。お時間のある方は、現地でお会いしましょう。大会に参加するプレイヤーとしての参加はもちろん、試合観戦者の方や各タイトルの作品世界を愛してくれている方が楽しめるイベントになっているので、安心して遊びにきてください。

パチ　今回も、いくつかの予選を見て回りたいとは思っているので、熱い試合を期待しています。私たちが大会という舞台を用意させていただきました。その舞台で参加者、観戦者の皆様も、どうか楽しんでください！

——ありがとうございました。





© ARC SYSTEM WORKS

Ver.1.10稼動!
キャラ状勢に動きアリ!?

各キャラクターのバランスが調整され、上位と下位の差がより縮まったVer.1.10。ライバルキャラの変更点を一早く理解すれば勝率アップは間違い無しだ!

GUILTY GEAR XX Λ CORE PLUS R
■メーカー：アークシステムワークス
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+5ボタン
■稼働日：稼働中
■システム名：RINGEDGE2

text:ライチ

要注目の11キャラの注目変更点を紹介!

メイ

注目変更点

オーバーヘッドキッスがFRC対応技に

[illegible]

オーバーヘッドキッス



FRCのタイミングは空振り後のポーズを取る瞬間。FRC→イルカさん縦は入れ込みでいいくらい強力。

ミリア=レイジ

注目変更点

ウィンガー（空中）からの追撃が可能に

[illegible]

ウィンガー（空中）



新たに投げ無敵が付いているので空中投げに来た相手に合わせ[illegible]

梅喧

注目変更点

➡+Pの1段目ヒット時の浮きが低く 爵走時のガードキャンセル技が強力に

[illegible]

➡+P（1段目）



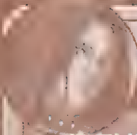
➡+Pの1段目ヒット時の浮きが低くなりコンボで使った時に2ヒットしやすくなっている。

変更点リスト

ソル=バッドガイ	
技名	変更点
ファフニール	タイランレイブの受付猶予時間を延長。
FB　タイランレイブ	クリーンヒット時のダメージボーナスを増加。
カイ=キスク	
⬅+HS	ノックバック距離が短縮。
	ガードバランスの減少量が増加。
	持続の後半ヒット時にしゃがみくらいになるように。
ジャンプ　D	硬直時間が短縮。
ライトニングストライク	ガードバランスの減少量が減少。
FB　グリードセバー	硬直時間が減少。
	出始めに無敵時間が付与。
ライド・ザ・ライトニング	ガードバランスの減少量が減少。

メイ	
しゃがみ　HS	キャンセル受付時間を延長。
レスティブローリング	ガード時の攻撃レベルが低下。
オーバーヘッド・キッス	投げ判定の発生タイミングが早く。
	FRCに対応するように。
ミリア=レイジ	
サイレントフォース	しゃがみガード中に回収可能に。
FB　シークレットガーデン	着地時の被カウンター判定が削除。
ウィンガー（空中）	投げ無敵が付くように。
	カウンターヒット時のスライドダウン時間を延長。
エディ	
転移	エディゲージ消費量が減少。

チップ=ザナフ	
ジャンプ　HS	基底ダメージ補正が付くように。
ファウスト	
立ち　K	基底ダメージ補正が付くように。
何が出るかな？	アイテムの出現率の変更
梅喧	
➡+P	1段目ヒット時の浮きが低く。
爵走	相手の攻撃を受けた際のガードポイント必殺技がヒットストップの影響を受けなくなった。
縛・桜	テンションゲージが25%以上無い場合は発動できなくなった。
縛・鶴	テンションゲージが25%以上無い場合は発動できなくなった。
	一部の技をヒットさせた時にガード不能効果が切れなかった不具合が修正



テスタメント

注目変更点

立ちHSのキャンセル時間増加
Sエグゼビーストの硬直時間が減少

[illegible]

立ちHS



立ちHSのキャンセル時間増加はディレイキャンセルしてバッドラン[illegible]



スレイヤー

注目変更点

血を吸う宇宙のよろけ時間がアップ

[illegible]

血を吸う宇宙青→➡+HS



血を吸う宇宙→FRC→➡+HSからはPダンディーステップ→クロスワイ[illegible]



アバ

注目変更点

結合の投げ発生が早く
変質発動時に[illegible]の体力か回復

[illegible]

結合（投げ部分）



結合の投げ部分の発生が5Fと早くなりモードチェンジが[illegible]



カイ=キスク

注目変更点

ジャンプDの[illegible]
FBグリードセバーに無敵時間が追加

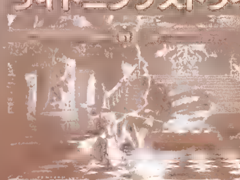
ジャンプDの硬直時間が減ったため、使い勝手が向上しているが[illegible]1度しか出せないので注意。FBグリードセバーは1F目から4F目までが打撃無敵、以降は下半[illegible]技に対して効果を発揮する[illegible]ングへの割り込みとして使う[illegible]

FBグリードセバー



硬[illegible]時間も減り、ヒット時の追[illegible]がやりやすくなっているもうれしい変更点[illegible]。

ライトニングストライク



ガードバランス減少[illegible]値が減[illegible]コンボに使ったときのダ[illegible]ージがアップし[illegible]。



ブリジット

注目変更点

ループザループがより使いやすく
キックスタート発射からの攻めがより強力に

[illegible]

キックスタートマイハート→YOYO設置



設[illegible]後は空中ダッシュへの移[illegible]もスムーズに。

低空ダッシュジャンプK→ジャンプD



カードを連続ヒットし[illegible]いものの[illegible]ガードを崩すときに使える。低空ダッシュから使[illegible]う。

変更点リスト

蔵土縁 紗夢	
⬅+HS	空振り時の強化技でのキャンセルが不可能に。
	キャンセル受付時間を延長。
強化劔楼閣	空中ガードが可能に。
朝凪の呼吸・極	強化されるタイミングが遅く。
ジョニー	
雲張の居合	攻撃判定を横に延長。
御津 闇慈	
FB 陰	横に飛ぶ距離が増加。
ヴェノム	
タクティックアーチ	ボールの持続時間を延長。
	ボールの配置が完了するタイミングが早く。

テスタメント	
立ち HS	キャンセル受付時間を延長。
S エグゼビースト	硬直が短縮。
	テンションゲージ増加量が増加。
強化 HITOMI	ヒット判定エリアが縮小。
ゼイネスト	テンションゲージ増加量が増加。
スレイヤー	
➡+P	攻撃判定が横に延長。
血を吸う宇宙	よろけ時間を延長。
	ヒット時の硬直を延長。

ザッパ	
こんにちは三匹のムカデ	被カウンター判定が付くように。
「犬憑依状態」	
犬攻撃（噛み付き）	ガード硬直時間が減少。
	犬の硬直時間が延長。
	ヒット時の相手の挙動を変更。
追加攻撃	ヒット時の跳ね返りが拡大。
「幽霊憑依状態」	
そのまま帰ってこないで下さい(D)	硬直時間が延長。
やっぱり寂しくなりました	硬直時間が延長。



ザッパ

注目変更点

犬攻撃(噛み付き)ヒット時に[illegible]しやすく
剣攻撃全般の停滞時間が増加

剣憑依や犬憑依など尖っていた部分が軒並み弱体化されてしまったザッパ。霊魂のため方は変わっていないので、本来のコンセプトでもあるラオウを憑依させて勝つという流れを作ることが重要になったぞ。

剣の停滞時間延長により遠距離戦が強化

剣憑依時に剣攻撃で相手のガードバランスが増加しなくなったほか、落ちといてくださいが空中ガード可能になった。代償に剣攻撃や近付くと逝きます後の剣停滞時間が延長しているので遠距離戦を保つ力は向上している。この性能をうまく生かして遠距離から相手を封殺しよう。



近付くと逝きます

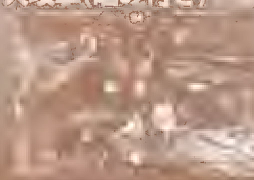
使用方法に注意!

こんにちは三匹のムカデ



通常ガード時に7F目まで被カウンター扱いになったので注意。

犬攻撃(噛み付き)



その場で浮くようになり⬇+HSで拾いやすくなった。



クリフ=アンダーソン

注目変更点

空中[illegible]を出した後の[illegible]化
しゃがみHSの発生が1F速くなり[illegible]も[illegible]って使いやすく

下方修正が目立つクリフだがしゃがみHSやジャンプKなど一部強化された技もある。主力技である咆吼返しや首跨ぎも変更は無いので、まだまだ暴れ回ることができるぞ。

機動力の代償に中距離からのけん制能力がアップ!

[illegible]少しているため、高い位置での空中コンボにはFB咆吼返し→四肢落としを使おう。また空中ダッシュの初速が遅くなったのでS咆吼返しFRCからは首跨ぎ空振りコンボに変更しよう。しゃがみHSは発生が速くなったことで遠距離Sからつながるように。単発でも使いやすくなっているぞ。



しゃがみHS

使用方法に注意!

➡+HS



基底補正が付いたので気絶時は低空ダッシュからの連続技へ移行しよう。

近距離S、鱗剥がし



それぞれ発生が5Fから7Fに鈍化。使う際は注意しよう。

変更点リスト

「剣霊憑依状態」	
剣攻撃全般	剣攻撃後の停滞時間が延長。
	剣による通常攻撃でガードバランスゲージが増加しないように変更。
遠距離　S	基底ダメージ補正が付くように。
	ノックバック距離が減少。
立ち　HS	攻撃レベルが低下。
	ノックバック距離が減少。
	ダメージが減少。
しゃがみ　S	攻撃レベルが低下。
	ノックバック距離が減少。
しゃがみ　HS	ノックバック距離が減少。
ジャンプ　S	攻撃レベルが低下。
	基底ダメージ補正が増加。
ジャンプ　HS	攻撃レベルが低下。
落ちといてください	空中ガードが可能に。
近づくと逝きます	横方向への吹き飛び量が増加。
	攻撃後、剣が停滞するように。
	攻撃レベルを低下
ブリジット	
ジャンプD	ジャンプKからのガトリングコンビネーションルートが追加。
キックスタート マイハート⇒発射	YOYO技でキャンセルできるタイミングが早くなった。
FB　ロジャーラッシュ	1、2段目のノックバック距離が減少。
	最終段の受け身不能時間が延長。
FB　ロジャーラッシュ(空中)	技開始前の慣性が技後に復帰するように。
ループ ザ ループ	2～7段目のノックバック距離が減少。

ロボカイ	
カイ幕ホームラン(空中Lv2, 空中Lv3)	基底ダメージ補正が付くように。
アバ	
抹消(諸刃、極・諸刃)	受け身不能時間を短縮。
結合	投げ判定の発生が早く。
変質	発動時、諸刃モード中に減った体力が回復するように。
クリフ=アンダーソン	
前ダッシュ	ダッシュ開始の移動速度を低下。
バックステップ	移動距離を短縮。
空中前ダッシュ	移動速度を低下。
	動作中の攻撃不可能時間が延長。
近距離　S	攻撃判定の発生タイミングが遅く。
➡＋HS(タメ無し、タメ、最大タメ)	基底ダメージ補正が付くように。



ジャスティス

注目変更点

ヴァイルキリーアークの[illegible]
サペリアートランスの[illegible]作りやすく

課題だった守りが強化され、より固くなったジャスティス。火力も上がっているため、残る課題はいかに接近のチャンスを作るかに掛かっているだろう。前Ver.で苦汁をなめたジャスティス使いたちよ、今こそ立ち上がるときだ。



サペリアートランス

[illegible]トランスは上半身のくらい判定が無くなり移動速度もアップ。移動後の硬直時間も減少しているので遠距離からの接近に使えるようになった。[illegible]奇襲技としても強力だ。



ヴァルキリーアーク

[illegible]



しゃがみHS

リーチが横に拡大し、ガトリング後でも相手を浮かしやすくなった。近距離ではしゃがみK、➡+Pの中下[illegible]連続技からの起き攻めがやりやすくなっているぞ

キャラ調整の結果

●各キャラの調整影響表

今回の変更による影響度を7段階のリストにまとめた。数値が大きいキャラほど、これまでの闘い方とは違う闘い方が求められてくるだろう。変更点は少ないが戦況に大きく響くキャラも居るぞ

影響度	キャラクター
+3	ジャスティス
+2	カイ=キスク、メイ、テスタメント、スレイヤー、アバ、ブリジット
+1	ソル=バッドガイ、ミリア=レイジ、エディ、ジョニー、御津 闇慈、ヴェノム
0	アクセル=ロウ、ディズィー、イノ、ポチョムキン、聖騎士ソル
-1	チップ、蔵土縁 紗夢、ロボカイ
-2	ファウスト、梅喧
-3	ザッパ、クリフ

果たして状勢は崩れるのか……

[illegible]ソストかトカ[illegible]闘いを強いられていたカイ、ブリジットなどが強くなり、よりゲームバランスが中央に寄った。[illegible]に強化されたジャスティス[illegible]



変更点リスト

ダスト	硬直時間が延長。
しゃがみ　HS	攻撃判定の発生タイミングが早く。
しゃがみ　HS（タメ）	硬直時間を減少。
しゃがみ　HS（最大タメ）	硬直時間を減少。
	攻撃レベルを上昇。
足払い	攻撃レベルを低下。
ジャンプ　K	ジャンプキャンセルが可能に。
ジャンプ　S	くらい判定が拡大。
空中頭蓋砕	受け身不能時間を短縮。
	吹き飛び距離を調整。
	攻撃発生前に移動しないようになり、技後の落下速度が上昇。
鱗剥がし	発生タイミングが遅く。
空中咆哮返し	受け身不能時間を延長。
サイクバースト（青色）	攻撃判定の発生タイミングが早く。

ジャスティス

食らい判定	特定動作中の食らい判定が縮小。
バックステップ	移動距離を増加。
➡＋P	基底ダメージ補正を減少。
	ヒット時、強制しゃがませ効果が付くように。
➡＋HS	2段目カウンターヒット時に浮くように。
しゃがみ　K	基底ダメージ補正を減少。
しゃがみ　HS	1段目の攻撃判定を横に拡大。
空中投げ	相手の吹き飛び距離が減少。
ヴァルキリーアーク	当身発生タイミングが早く。
S.B.T	出始めの足元くらい判定が消滅。
	雷部分の受け身不能時間を延長。
空中ミカエルソード（S）	硬直時間を減少。
空中ミカエルソード（HS）	硬直時間を減少。
	受け身不能時間を延長。
地上サペリアートランス	出始めの上半身のくらい判定を縮小。
	移動速度が上昇。
	硬直時間が減少。
サイクバースト（青色）	攻撃判定の発生タイミングが早く。

「UNIの楽しみ方」を教えます。

UNDER NIGHT IN-BIRTH

「格闘ゲームに興味はあるけど難しそうだから……」というプレイヤーのタマゴ必見!? JOKER&編集部なかむらが贈る初心者応援企画、ここに開幕!!

UNDER NIGHT IN-BIRTH
- ■メーカー：エコール／フランスパン
- ■ジャンル：2D対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー＆4ボタン
- ■稼働日：稼働中（2012年9月20日～）
- ■使用基板：RINGEDGE2

TEXT:JOKER、なかむら

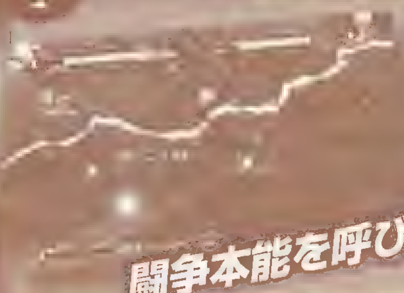
THE BEGINNING ～黒き"血"の目醒め～



「UNDER NIGHT IN-BIRTH」の門をくぐろうとした担当編集なかむらを待っていたのは、黒のカリスマ「JOKER」であった。JOKERの語る"黒の魅力"とは何なのか――。それを確かめるべく、虚ろの夜（イモータライズ）に足を踏み入れることを決意するのであった。



魅力1 簡単操作でハードなアクション!



多くのシステムが存在する[illegible]その操作は[illegible]かつ[illegible]! DNAに刻まれし[illegible]の記憶を呼び覚ませ!

魅力2 顕現せよ! その身に宿したEXS（チカラ）!!



[illegible]アクションに[illegible]いしれろ!

魅力3 永劫無限を駆け抜けろ!!



さまざまな理由から「虚ろの夜」に集う[illegible]インヴァース[illegible]とともに[illegible]を駆け抜け、[illegible]を見届けよ!

ここまで語れば十分だろう。

[illegible]どうやら黒の魅力に取り憑かれちまったようだな――。そうだ、草食系の時代はすでに終わった。今こそ[illegible]に刻まれた獣の本能を呼び覚ます時だ! 次はもっと[illegible]いくぜ? 覚悟ができたらついてきな……。

次のページへGO!

「UNI立ち」

N:さっそくなんですが、各ページにあるJOKER先生のポーシング、どこか見覚えがあるような気がするのですが、これってもしかして……?
J:気付いたか? これは「UNI立ち」といってな、UNI勢の間ではかなり流行しているはずだ。少なくとも現時点で俺はハマっている。ちなみにここではセトのポージングを決めているぜ?

準備はいいか?　さぁ、パーティの始まりだ!

[illegible]キャラクターを決めよう。キャラクターの[illegible]性能などは難しく考えずに、まずは見た目やほかのプレイヤーが動かしているところを見て**「カッコいい!　と思ったキャラクター」**を選んでみるといい。こうして選んだキャラを思い通りに動かすことができたときの感動は、ゲームを続けていく上で必要なモチベーションにつながっていくのだ。





まずはキャラを決めたいんですが…。「どういうキャラがオススメ」なんでしょうか?

「自分のココ(心臓を指差しながら)」に聞いてみな。答えはいつだって、そこにある。

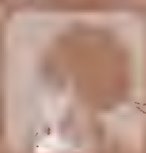


インデックス

オマエの運命(さだめ)は、オレが決める!　(注:キャラクター選び)

[illegible]**「ゲームに慣れるまではスタンダードな性能のキャラ」**を使ってみる[illegible]基本的な操作や[illegible]身に着けてから再びチャレンジしても遅くはないぞ!

Q.キャラクター選びに間違いってあるの?



「かわいいバティスタちゃん」でプレイしてみたのですが、なんだか反応が遅いというか……。

バティスタちゃんを手なずけるのはまだ早いな。俺が、**切札<JOKER>**をくれてやる。





「技名に感じる刹那の閃き……」

「円環ノ凶渦」と書いて「ブラックオービター」と読むなど中二力全開の技[illegible]の空間ごと断裂したかのようなエフェクトが走る点にも注目したい。

ハイド

未経験者オススメ!

ハイド



高性能な飛び道具と無敵技、突ッ[illegible]さまざまな局面に[illegible]

オリエ



[illegible]秀な突進技を持つ。攻撃の間合いを覚えるのに最適なキャラだ。

経験者オススメ!

セト



[illegible]を持つセト。だが扱いは難しい。気を付けな。アソビで触れば呑まれるぜ……。「黒」にな。

中二病

N:確かにUNIの世界観は、僕の少年期を思い出させてくれるかのような、何かくすぐったいような、でも懐かしくて心地よい感じがしますね!
J:そうだな。男はだれだって、中二病を胸に患わしている。もっと、その心の声に耳をすませ。さすれば道は開かれん。UNI上達の秘訣はここにあるといっても過言ではないぞ!

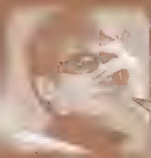


刻め、魂の旋律、
オマエだけの
旋律を……！

ボタン&レバーでビートを刻め！（注：操作説明）

格闘ゲームはレバーとボタンがセットになったコントロールパネル（通称コンパネ）を用いて、リアルタイムでキャラクターを動かしていくゲーム。「UNI」を含め、アーケードで稼動しているほとんどのタイトルは**「1/60秒刻み」**で動いているため、滑らかかつスピーディーな操作感が得られるのだ。まずは自在にキャラを動かす練習からはじめよう。





格闘ゲームってやつは「アート」なんだ。聞かせてみろよ……、オマエの心に宿した“野生”を。

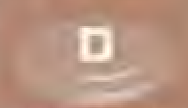
JOKER先生！ 何を言ってるのかよく分からないですが、「なんとなくでボタンを押して」いいですか？



ボタンとレバー配置図







EXSアクションボタン

EXSアクションボタンは、UNIのゲーム性を奥深くする特殊動作を行なうためのボタンだが、使わなくても最初は十分に楽しめるぞ。

左図のようにレバー[illegible]にキャラクターを移動させる。ボタンは4種類あ[illegible]主に攻撃や特殊動作を司る。レバーとボタンを合わせることで、さまざまな動作が可能になるのだ。

つまり……

レバー→キャラの移動
ボタン→キャラが攻撃する

Q.結局、どのボタンを押せばいいんですか？



まずは何も考えず攻撃が当たる位置で**「レバーを操作せずにAボタンを連打」**しな。

なんですか!? これ！ **「勝手に連続技ができた！」** うお～気持ちいい……！





Aボタンを連打すれば技が次々と出るぞ！

UNIステップアップ

[illegible]「スマートステア」だ。コイツは勝手に必殺技、EXSゲージがあればEX必殺技までキメてくれるイカしたヤツだが、一つ上のステージを目指すための応用テクを教えてやるとしよう。**スマートステアは通常技の部分であれば、使っていないほかの通常技に派生できる「パッシングリンク」へ移行が可能だ。**ハイドの場合であればA連打3回目[illegible]上げることができるのさ。

N：あ、連打しすぎてAボタンを何回押したか忘れちゃった。なかなか難しいっすね

J：そんなときはボタンを押した回数を覚えるのではなく、キャラクターの動きを見るといい。必殺技の直前の動作さえ覚えておけば、その動作を確認した段階でほかのボタンを押すだけだからな。



ヒット数の表示も状況を判断するために重要なファクターになる。特定のコンボを狙うときは、何ヒット目に何をするかを覚えておくといい。

キャンセルって？

通常技や特殊技（一部除く）は、攻撃が相手に当たったときにヒット、ガード問わず必殺技を出すことができる。このシステムをキャンセルと呼ぶのだ。
また、必殺技はIW（インフィニット・ワース）でキャンセルすることができる。これをスーパーキャンセル、通常技がヒット時にジャンプでキャンセルすることをジャンプキャンセルと呼ぶのだ。

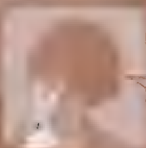
まずはキャラクターのことを知れ！（注：動作説明）

使用キャラクターはゲームにおける自分の分身。まずはどんなことができるのかを知るため、いろいろ動かしてみよう。格闘ゲームは**「人間の直感的な反応を瞬時に体現するゲーム」**だ。キャラが動けばそれだけでも十分に楽しめるが、より正確に、より自分の思い描いた通りにキャラクターを動かすことができれば、面白さは跳ね上がる！　レバーとボタンの位置や使用感に慣れ、スムースに動かせるようになろう。





Q、キャラクターを動かすときのポイントは？

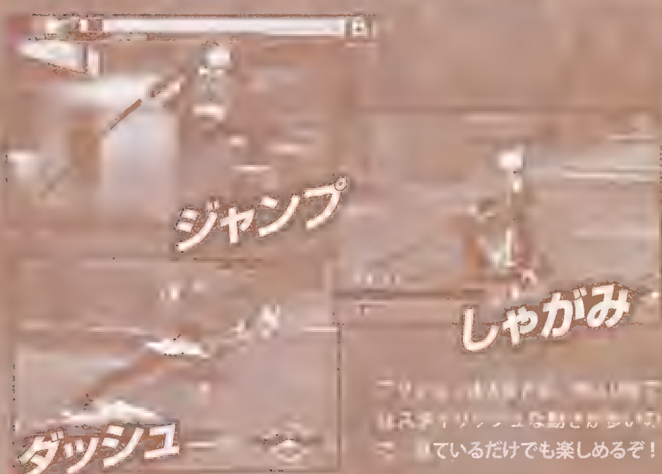


慣れろといわれても何をすればいいか……。
「ガチャガチャしているだけ」でもいいですか？
でもこれ、あんまり面白くない気がするんですが……。



キャラクターの動きをよく見てみろ。常にオマエの操作に反応してるぜ。自分の操作している感覚とキャラクターの動きがリンクするまで、**「相棒の表情や動き」**を一瞬たりとも見逃すな！

レバーを倒すだけでも動きは多彩！



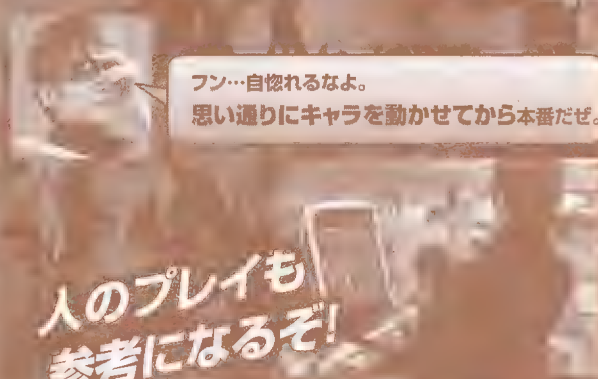
[illegible]ているだけでも楽しめるぞ！

Q、動作確認はどれくらいやればいいの？



「ハイドの気持ち」が少し分かってきたかも……！
でもそろそろ対戦とかしてみたいです、JOKER先生！

フン…自惚れるなよ。
思い通りにキャラを動かせてから本番だぜ。



友達を誘って一緒に練習しよう！

[illegible]のが、向上心とモチベーション。[illegible]的な練習を一人で黙々と行なうのは最終的な目標が見えにくく、あまり楽しいものではない。プレイすることに楽しさを見出すことができな[illegible]と[illegible]になってしまいがちなので周りに格闘ゲームに興味がある、またはプレイヤーの友達がいれば誘ってみるといい[illegible]**コミュニケーションツールとしての[illegible]**[illegible]するのは勇気がいるかもしれないが、ゲーム[illegible]コミュニティ[illegible]ゲームセンターの[illegible]勇気を持って、はじめの一歩を踏み出そう。**「何よりも楽しむことが重要」**なのだ。



[illegible]しみを、そしてよろこびを分かち合うも良しだ。
N：昨日の敵は今日の戦友ってことですね！

動画で学ぼう　格闘ゲームを練習するには、何も実際にコインを入れてプレイするだけがすべてではない。そのゲームの動画を見て、上手なプレイヤーの使っているキャラや動かし方を覚えてからそれを真似できるように練習すると効率よく経験を積むことができるのだ。動画にはさまざまな情報が詰まっているので、気になったところは繰り返し再生してみよう。



見せてやるぜ
"黒"が
輝く瞬間を……

放て！　チカラの奔流を!!　(注:コマンド入力とは)

格闘ゲームの攻撃にはボタンを押すだけではなく、**「指定された複数の方向にレバーを入力してからボタンを押す」**と発動する必殺技が存在する。これら必殺技は遠距離に届く攻撃を放つものや攻撃はしないが移動するなど、内容は千差万別。ただボタンを押すだけでは得られない効果を持ち、キャラごとの特性を色濃く反映していることが多い。うまく使えるようになれば動きの幅が広がるのだ。



Q.必殺技ってやつを出してみたいんですけど……。



必殺技って、どうすればうまく出せるようになれますか？僕だけに**「コツ」**をひっそりと教えてください……。

「練習あるのみ」。レバー操作に近道なんてないぜ。練習するほど、**「うまくいった時のよろこび」**は大きいぞ!

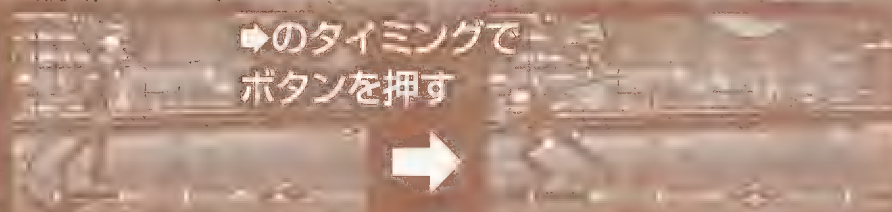


JOKER's ポイント

運命と受け継がれし魂のコマンドをその身に宿せ……(注:「↓↘→」の練習をしよう)



これのコツは、下から横までレバーをシュッと回すように**「一気に入力する」**こと。まずは真下にレバーを入れてしゃがんだ状態から練習するといい。



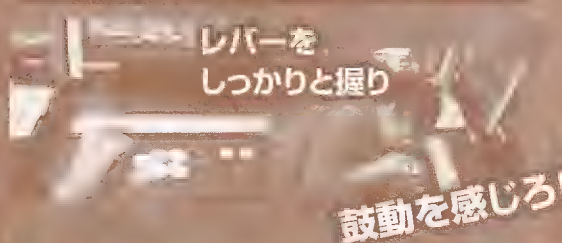
Q.違う技が出てしまうんだけど……。

正確に入力しているか？↓↘→をしっかり通過するようにレバーを回し、→のタイミングで合わせること。**「タイミングがズレると違う技が出るぞ」**。





練習方法「レバーに親しめ!」



レバーの不思議

「レバーを入力している途中で、レバーを斜め上より上に傾けるとレバー1回転途中でジャンプしてしまうのでは？」

J:そんな疑問にお答えしよう。実はゲームの性質上、ジャンプには「ジャンプをするための準備モーション」が存在するため、**「レバーを傾けてからキャラクターが飛ぶまでにコンマ何秒かのラグ」**が存在する。この準備モーション中にコマンドを入力しボタンを押せば、レバーを1回転させるコマンドも地上にいるまま出すことができるのだ。また、多くの場合、レバー1回転コマンドは実際には3/4回転、または↑、←、→、↓の4方向（順序問わず）が入力されていれば認識されるゲームが多い。必殺技は出しやすく設計されているのだ。

1回転＋ボタン



レバーの仕組み



レバーは360度、スムーズに動くため、↓↘→といった連続入力も瞬時に完了する。

公式大会開催

J:盛況を収めた公式全国大会「バラクーダ」に続き、早くも次の公式大会が開催されるぞ。その名も「-OVER THE WORLD-」。大会のレギュレーションは以下の通り、開催店舗は右を参照に。「全キャラクター使用可能な状態」、「3on3（勝ち抜き戦）のトーナメント方式」を採用。詳しくは公式サイトをチェックしよう。http://inbirth.info/

クレバーに獲物を仕留めろ！（注:攻撃の種類）

発生が早い技は近距離での乱戦時や反撃に、リーチの長い技は相手の接近を阻むけん制にと、**「各種攻撃にはそれぞれの性能に応じて適切な用途」**が存在する。これらを覚えて、相手との距離や位置関係などの状況ごとに応じて、**「手持ちの技から最適なものを選べる判断力を養う」**のが次のステップだ。中～遠距離で互いに自由に動ける状態（立ち回り）ではリーチの長い技を主軸に動こう。





Q、せっかくだから、俺はキャラクターの得意技を選ぶぜ？



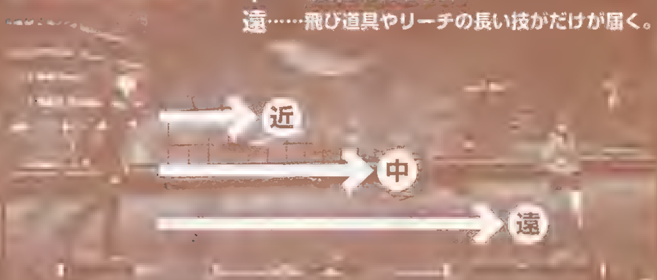
技が多すぎて**「使い分けができないっす」**。あっ、だんだん頭がこんがらがってきた……。

無理に全部の技を使う必要は全くない。最初は、状況ごとに**「強力な技を一つ覚えれば十分」**だ。



距離のガイドライン

- 近……互いの弱攻撃が届く。
- 中……強攻撃の先端が届く。
- 遠……飛び道具やリーチの長い技だけが届く。



Q、攻撃したいけど、相手から遠くて……。

間合いが遠くて攻撃が届かない、もしくは正面からの攻撃をかわしつつ攻撃したいなら、**「一気に距離を縮めて攻め込めるジャンプ攻撃」**が強力だな。
逆にこれを狙われたなら、**「相手よりも先にジャンプ攻撃するか上方向に強い対空技」**を狙いな。



Q、ボタンの使い分けってどうするの？



基本的にAボタンは攻撃が素早く、リーチが短い。
この**「リーチ内に相手がいれば積極的にAボタンで攻撃し先手を打つ」**といい。
「届かない位置ではB&Cボタン」でリーチの長い技で対応するか、相手との距離を詰めAボタンを狙うのがベターだ。

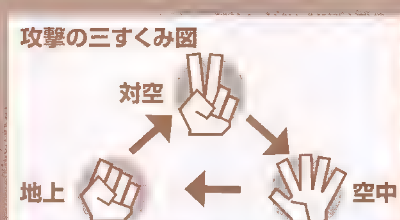
攻撃ボタンの特性

Aボタン	Bボタン	Cボタン
弱い	←威力→	強い
早い	←攻撃する早さ→	遅い
短い	←攻撃が届く間合い→	長い

攻撃の三すくみ

J：攻撃の種類は大別すると、右の三つとなり、それぞれジャンケンのような関係となっている。リーチの長短はあるが前方向に攻撃する「地上技」は、上からかわしてくる「ジャンプ攻撃」に対応しづらい。しかし、ジャンプ中では無防備に[illegible]撃する「対空技」に弱い。一方、「対空技」は一度、技を出すと空振りした時にスキがあり、リーチも[illegible]

攻撃の三すくみ図



[illegible]**に自分が有利に動けるかを創意工夫するのが格闘ゲームのだいご味」**。そして多くの古参プレイ[illegible]

[illegible]



予選会場
池袋ギーゴ　2月8日（土）15:00開始、セガ秋葉原1号館　2月24日（日）15:00開始、クラブセガ秋葉原新館　3月10日（日）15:00開始、セガ神楽坂　3月16日15:00開始、クラブセガ新宿西口　3月23日（土）13:00開始　※当日エントリー制で、受け付けは、開店時間～集合時間まで（開始時間の30分前）。

新マップも登場！ 熱気冷めやらず

■ジャンル [illegible]
■操作方法 [illegible]

Text：OYZ

まだまだ続く戦線で新チップ支給ラッシュ。5月は、さらに完全新マップも登場した。常に変化し続ける戦場に順応せよ！ また、前号でも紹介した、武器のちょっとしたテクニックも紹介するぞ！

新機体を活用してアセンブル

ケーファー52 [illegible]アセンブル

ケーファー 52の装甲はどのパーツもA－で、これまで[illegible]プ容量が高く、全身をこれで統一すれば7.7になる。お好みで、さまざまなチップを装着できるだろう。

[illegible]や胴体など一部のパーツを[illegible]ン」にするといい。狙撃は残念ながら相性が悪い。



カトリングガンと実弾速射の相性はいい。長期戦になっても[illegible]



集団の敵にはサワード・コングをぶちかまそう。背後や直上[illegible]

プラント制圧用重火力



主武器	副武器	補助装備	特別装備
GAXエレファント	サワード・コンク	試験型ECMクレネード	ハリアユニットβ

部位	パーツ名	チップ容量	重量	装甲	性能		
					射撃補正	索敵	ロックオン
頭部	ケーファー 52	2.0	820	A－	C	E＋	B
					ブースター	SP供給率	エリア移動
胴体	ケーファー 52	2.2	1,500	A－	C	B－	D
					反動吸収	リロード	武器変更
腕部	ケーファー 45	2.0	980	B＋	A＋	E＋	D
					歩行	ダッシュ	重量耐性
脚部	ケーファー 52	1.8	1,230	A＋	E	C－	A（6,350）

チップの種類と使用スロット ・セットボーナス強化（1）・しゃがみ（1）・ダッシュ/高速移動（1）・対実弾防御（1）・実弾速射II（4）

※（）内は使用スロット数

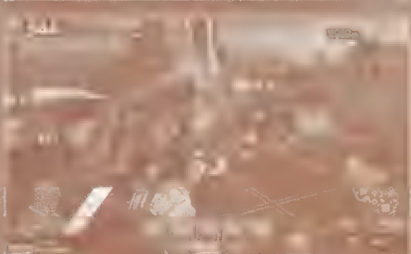
ネレイドRT [illegible]アセンブル

ネレイドRTのパーツは一部のパラメータが優秀で、頭部なら射撃補正が、胴体ならチップ数が、腕部なら武器変更が高性能だ。

今回のアセンブル例では、胴体を採用して高チップアセンブルを組み立てた。この機[illegible]風がヒットするので、瀕死の[illegible]着ではないため、少し先読み気味に撃つといい。



拡大II。ゆとりいわれた組み合わせは、確かに強い



爆発属性50%のチャージカノンC。爆風範囲拡大IIで爆風範囲が1m広がる。普段よりも若干当てやすく感じるはずだ。

[illegible]チップ中距離援護型重火力



主武器	副武器	補助装備	特別装備
単式炸薬砲・猛虎	チャージカノンC	インパクトボムS	ネフィリム榴弾砲

部位	パーツ名	チップ容量	重量	装甲	性能		
					射撃補正	索敵	ロックオン
頭部	雷花・燕	2.7	530	C－	C	B	B－
					ブースター	SP供給率	エリア移動
胴体	ネレイドRT	2.9	1,290	C＋	C＋	D	B＋
					反動吸収	リロード	武器変更
腕部	ケーファー 45	2.0	980	B＋	A＋	E＋	D
					歩行	ダッシュ	重量耐性
脚部	ランドバルクIV型	1.4	1,270	B	E	C	A（6,350）

チップの種類と使用スロット ・しゃがみ（1）・爆発範囲拡大II（4）・高速充填II（4）

※（）内は使用スロット数

PICK UP ケーファー52腕部パーツ

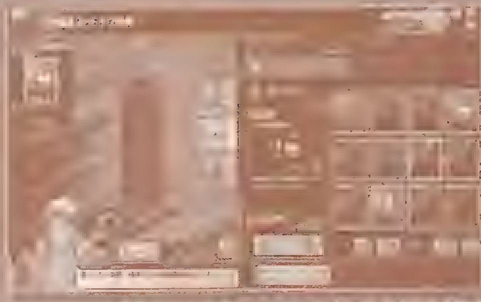


PICK UP ネレイドRT胴体パーツ



新チップ追加

今回の追加は、機体強化系のチップのみ。それも既存チップの3段階目となる。そのため、特別な戦法や機動は増えないが、どれもパーツの基本パラメータの底上げに大きく役立つ。一部を除き（カコミ参照）コストに比例して性能が上昇するので、効果もコスト相応だ。ただし、現実的に考えて5コストは大き過ぎる。重量級や一部特殊な中量級でなければ運用は難しい。軽or中量級なら無理に5コストのチップを装着せず、パーツごと変更してパラメータを上げた方がいい。



[illegible]が限られる。一部のアセンブル専用になりそう。

イチオシのチップ



エリア移動Ⅲの効果は大きく、本来よりエリア移動が1秒短縮される。これはエリア移動が0.25秒、エリア移動Ⅱが0.5秒と比べると、1コストで0.33秒の短縮となり、コストに対する効果が大きい。

◆新チップ詳細

系統	チップ名	コスト	説明文	能力詳細補足
機体強化系	射撃補正Ⅲ	5	機体の射撃補正パラメータか大きく上昇する。	射撃補正＋5%
	索敵Ⅲ	3	機体の索敵ハラメータが大きく上昇する	索敵＋75m
	ロックオンⅢ	3	機体のロックオンハラメータか大きく上昇する。	ロックオン＋15m
	ブースターⅢ	5	機体のブースターハラメータが大きく上昇する	ブースター＋10
	SP供給率Ⅲ	5	機体のSP供給率パラメータか大きく上昇する。	SP供給率＋15%
	エリア移動Ⅲ	3	機体のエリア移動ハラメータか大きく上昇する	エリア移動－1秒
	反動吸収Ⅲ	3	機体の反動吸収パラメータが大きく上昇する。	反動吸収＋15%
	リロードⅢ	5	機体のリロードパラメータが大きく上昇する。	リロード＋5%
	武器変更Ⅲ	5	機体の武器変更ハラメータが大きく上昇する。	武器変更＋10%
	歩行／通常移動Ⅲ	3	機体の歩行／通常移動ハラメータか大きく上昇する	歩行＋4.86km/h通常移動＋6.48km/h
	ダッシュ／高速移動Ⅲ	5	機体のダッシュ／高速移動ハラメータが大きく上昇する	ダッシュ＋3.24km/h高速移動＋2.592km/h
	重量耐性Ⅲ	5	機体の重量耐性パラメータが大きく上昇する。	重量耐性＋240

最新テクニック事情

ドラード重装砲シュート

[illegible]弾させると爆風でダメージを与えられる。着弾はコアから3～7mの位置。近過ぎても柱に遮られてしまうので×。

特に、極洋基地ベルスクのEUSTベースへの砲撃が有名。コアまで278mの[illegible]



◆ドラードシュートのイメージ図



リペアフィールドキャンセル

[illegible]OFFを繰り返すことにより、SPを節約して回復することが可能だ。このテクニックは"リペキャン"と呼ばれている。入力は、強襲のステキャンと全く同じ。

ただし、左手のブーストダッシュは必[illegible]いが、移動中など非戦闘時には率先して取り入れたい。

◆リペアフィールドの特徴

- ON／OFFには機体動作無し
- 一瞬でもONにすると最少回復値保[illegible]がある



操作は、カーソルを下の特別装備に合わせて、Cボタンを2回連打。これなら1回のカーソル移動で、ON→OFFと切り替わる。一瞬青いフィールドが出れば成功だ。



[illegible]できれば再始動にも有効だぞ。



MISSION BRIEFING

ナヴァル岩石砂漠



完全新規の戦場です。この先も配置違いの別マップ登場が予想されるので、基本的な地形やルートをここで覚えましょう。

ナヴァル岩石砂漠 ～戦場の大鉄橋～ 全体マップ



無いものの、ところどころで2～3階層
段差や階層が多いため、戦闘では
奇襲、逆に戦闘からの脱出に利用
造物が点在するため、室内戦も起こる。
の配置だと、プラントが階層構造
、榴弾砲が通りにくい。

全体的に見ると、両ベース間の距離が長く、幅が広い。広域索敵センサー1個では到底カバーで
のコア攻撃が通るマップだ。



ろ。この高度だとCプラントを確認するのがやっと。まだGRFベースは確認できない。

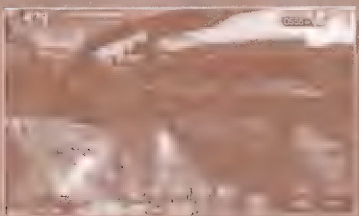


建物が点在する。ここはBプラン
ように大鉄橋が架かり、途中

Ⓑ……ベース Ⓡ……レーダー Ⓐ……自動砲台 ……プラント ……カタパルト ……リフト

POINT❶ 3階層のCプラント

[illegible]地上階層、2階層、3階層とある。Cプラントは3階層目にあるが、2階層からでも占拠可能。横から階層を行き来しやすいので、瞬間火力や一発の破壊力が無いと逃げられやすい。ここはマップ中央に位置し、本マップの激戦区となるが榴弾砲が通りにくいので、ほかのマップより爆発物は少なめ[illegible]



これは大鉄橋を横から見た写真。地上の丘やコンテナからも、2階層に飛び移れる。



[illegible]も、GRF寄りにある。

POINT❷ BorDプラントへは大鉄橋の2階層から進軍できる

[illegible]レがある。橋上を進むのが主流なので、Cプラントか[illegible]その先に進む場合、待ち伏せに遭うことはない。逆に、BorDプラントからCプラントに進む[illegible]



[illegible]ルある。ここからBやDプラン[illegible]

POINT❸ 防衛にはガン・ターレットを活用

両ベースの近くに[illegible]ターレットRとGが配置され[illegible]ターレットGは見晴らしの[illegible]

[illegible]は特に強力。防衛に活用しよう。逆に、GRF側がラインを上げて全軍で攻める場合には、何とか破壊してから進[illegible]



これはEUST寄りのガン・ターレットG。見晴らしのいい[illegible]



[illegible]ガン・ターレットRで撃破を狙ってもいい。ただし、ルート変更されると射線が通らない場合が多いぞ。Gの[illegible]

南西の洞窟から奇襲か、正攻法のDプラントへ進軍か

全軍で進むのは、B→C→Dプラントと順に大鉄橋を通るルート。味方の戦闘力が強い場合、プラントを占拠しつつ軍を進めるといい。一方、軽量級の強襲が多用するのが矢印で示した三つのルート。黒矢印は基本ルートで、索敵されなければ無傷で敵ベースに行ける。ただ、基本だけに警戒されやすく、索敵されると待ち伏せされやすい。灰色矢印は、Cプラントを味方が占拠した状態だと進みやすい。左手の壁に沿って進軍するが、速度が命だ。最後に、白矢印は逆転のルート。プラントが押されてCプラントが赤い場合に通りやすい。視認されなければ、索敵センサーにかからない場合が多い。

逆に、防衛時はAプラント方面の鉄道のトンネルを警戒。一つめの広域センサーはここを見張れる位置に貼るといい。二つめならBプラントを抑えればいい。



黒矢印のルート、トンネル前は大回りせず[illegible]に索敵され[illegible]ン偵察機[illegible]がある。



GRFベースまで到達[illegible]スの右奥には自動砲台[illegible]たらない[illegible]地帯があ[illegible]



北東の鉄道トンネルを進むか、Bプラントを落として進むか

全軍進行ルートはEUSTとちょうど逆。D→C→Bプラントの順。Bプラント進軍には建物上部の自動砲台が邪魔なので、事前に破壊したい。軽量強襲のコア攻撃ルートは、黒矢印のルートが基本。トンネルまで進めれば視認されないのが強み。索敵されたら敵のエリア移動前に突っ切るか、敵をなぎ倒して進む。灰色矢印は中央突破のルート。左の崖に沿って進む。待ち伏せされたら、左に進路変更して白矢印ルートを進んでもいい。最後は白矢印ルートで、Cプラントまで敵に押された場合のカウンタールート。Bプラントで敵が再出撃しない状況で通りやすい。索敵センサーにかかりにくいので、視認されないよう隠れながら進む。

GRFの防衛もEUSTとほぼ一緒。一番にトンネルルートを警戒する。中央突破のルートは強襲以外では追い付かないので、味方の強襲に任せるか、ベースにエリア移動しよう。



GRFで覚えておきたいCプラントの占拠方法。アーチ[illegible]



メインの黒矢印ルートはこん[illegible]



[illegible]……ガン・ターレットG [illegible]……ガン・ターレットR [illegible]……リペアポッド

NESiCA×LiveのNew&HotなゲームをE大攻略!!

ネシカクロスライ部

NESiCA×Liveの注目タイトルにスポットを当てる部コーナー。今月は「サイキックフォース2012」の基本となる遊び方をお届けいたします！レッツ！超能力部活！

 Text：超能力☆ティーチャー



今月の部活動担当
松葉ぼたん
アクション、格闘、スポーツゲームが好きな17歳。ボーイッシュでストイックな性格。

操作説明



ライフゲージとサイコゲージ

本作では、一般的な格闘ゲームの必殺技に相当する技（超能力技）を使うとサイコゲージを消費する。消費したゲージはサイコチャージで回復しよう。ハイパーチャージは自らのライフゲージと引き換えに、攻撃力をアップできる。余裕があれば、駆け引きの一つに取り入れていこう。

サイコチャージ
ガード+弱+強ボタン

ハイパーチャージ
レバー1回転+ガード+弱+強ボタン

画面の見方



①タイムカウント：タイムアップはライフ残量に関係なくサドンデスに突入。ただし、CPU戦は残量の多い方が勝利。
②勝利ポイント：勝利ラウンドのカウント。
③攻撃力表示：現在の攻撃力を表示。
④ライフゲージ：体力表示。相手からの攻撃やハイパーチャージによって減少し、先に無くなった方が敗北。
⑤サイコゲージ：超能力技の使用に必要。ライフゲージと一体となっており、ライフが減ることでサイコゲージのMAX値が増えていく。
⑥サイコゲージ残量：数字表記によるサイコゲージ残量。
⑦使用キャラの技表：各種コマンドや、消費ゲージ量が確認できる。

移動操作

通常移動
任意の方向にレバー入力

レバー方向へ自由に移動。ただしスピードが遅めなので、移動は基本的に各種ダッシュを使っていこう。中間距離のにらみ合いや、微妙な位置取りなどに取り入れよう。

クイックダッシュ
弱+強ボタン

相手方向へ直線的に突進。打撃技、投げ、バリアブレイク、スライドダッシュでキャンセル可能なので、スキを見つけて使っていこう。また、弱ショットをすり抜けられる。

ノーマルダッシュ
レバー入力+弱+強ボタン

レバー方向へ、直線的に長い距離を移動する。フィールドの広い本作における、基本的な移動手段だ。ダッシュ中は、先行入力でコマンドを受け付けているぞ。

スライドダッシュ
⇐⇒+弱+強ボタン

相手を中心に、弧を描きながら接近する。直線的な技やクイックダッシュの回避に適し、出始めに7フレームの無敵時間がある。ただし、投げには弱いので注意しよう。

防御操作

ノーマルガード
ガードボタンを押す

打撃技やガードブレイクに対する防御手段。超能力技に対しては約50%のダメージを受け、後方へと吹き飛ばされてしまう。サイコゲージは使用しない。

回避バリア
⇐⇒+ガードボタン

攻撃を受けて吹き飛んだ際にコマンド入力することで発動でき、キャンセル超能力技などの追い打ちを回避できる。サイコゲージを50%消費する。

バリアガード
レバー1回転+ガードボタン

バリアブレイク以外のすべての攻撃を無効化できる、本作における基本的な防御手段。バリアの展開中はサイコゲージが減り続けていくので注意が必要。

PSYインパルス
壁ダウン中に弱or強を連打

壁ヒットやフィールド落下中のダウン状態で発動できる起き上がり攻撃。25%のサイコゲージを消費し、弱は攻撃判定が狭くて発生が早く、強は大きな判定で発生が遅い。

攻撃操作

打撃技
相手と近距離で弱or強ボタン

近距離でのみ出せる打撃攻撃。近距離戦の起点となり、使用キャラの重量タイプに対応したそれぞれのコンボルート（107ページ参照）による連続技へと派生していける。

弱ショット
相手と遠距離で弱ボタン

ゲージを消費せずに出せる飛び道具。遠距離戦でのけん制に使えるが、クイックダッシュには無効なので注意しよう。ちなみに、遠距離強攻撃では超能力技が出せる。

投げ
ガード+弱ボタン

ノーマルガードをする相手に有効な攻撃手段。超能力技に比べてダメージが落ちるが、発生が早くスキも少ないため使いやすい。スライドダッシュを投げることも可能。

バリアブレイク
相手方向にレバー+強ボタン

バリアガードに対して唯一ダメージを与えることができる攻撃手段。読まれると反撃を受けてしまうものの、見返りも大きい。50%のサイコゲージを消費。

ゲイツの独り言
記憶の消去もなんのその、鋼の自我を持つこのオレが超能力技のちょっとしたコツをつぶやいてやろう。多くの超能力技は、コマンド入力後にすばやく撃ちたい方向へレバーを入れることで狙って発射できる。
また、⇐⇒+攻撃ボタンといったコマンドなら、⇑⇓や⇓⇑といったコマンドでも入力が可能。玄信爺の場合は難しいかもしれんが、まあ覚えておくといいだろう。

基本を覚えてエンジョイ☆サイキックライフ!

超能力大戦を乗りきる対戦基本戦術

基本的な立ち回りから対戦時のセオリーまで、これさえ知っておけば楽しく遊べること間違いなし! 時代は2013年となりましたが、これで2012年の超能力バトルは乗り切ったも同然だ!

ライバルに差をつける四つのポイント

フィールド(結界)内を自由に飛び回ることができ、必殺技(超能力技)が通常ガードで防ぎきれないなど、ちょっと変わったシステム[illegible]な本作。そのために多少のとっつきづらさはあるのだが、覚えてしまえば大空を飛びまわる超能力バトルがクセになること間違いなし!

ここでは初心者がストレスなく遊ぶための項目を、サイコゲージ、空中移動、バリアガード、緊急回避と大きく四つに分けて見ていこう。



サイキッカーにとって、空中飛行は基本の移動手段。彼らの特徴的なバトル法を覚えて、サイキックライフを満喫してみてはいかが?

その1 チャージをこまめに☆ サイコゲージを絶やすな!

攻めては超能力技、守ってはバリアガードなど、アクションを起こすたびに何かと消費されるサイコゲージ。そこで本作の基本行動となってくるのが、ゲージを回復できるサイコチャージだ。スキを見てはこまめにチャージをしておき、常にゲージには余裕を持っておこう。



時間経過でもサイコゲージは回復するものの、それだけではとても追いつかない。スキあらばサイコチャージだ!

その2 移動は各種ダッシュで☆ 快適な空中遊泳ライフ!

広いフィールド内を動き回るのに通常移動ではあまりにも遅すぎる! そこで基本となってくる移動手段がノーマルダッシュだ。普段はこれで立ち回り、スキを見てはクイックダッシュで近づいて攻めていこう。まずはこれら二つのダッシュを使いこなすことから始めよう。



移動手段の基本はノーマルダッシュだ。クイックダッシュは相手の[illegible]

その3 レバーを回して☆ 安全第一バリアガード!

通常ガードの弱い本作において、防御の基本はバリアガードといえる。相手に攻撃の主導権が移った場合はレバーを回して様子を伺い、危険を感じたらガードボタンを押す、といったことを意識しておこう。バリアに接触した相手は吹き飛ぶので、そこを攻めの起点にもできるぞ。



バリアガード中はサイコゲージの残量にも注意。相手がバリアに触れたら、すぐに次の行動へと切り替えよう。

その4 緊急回避は二つある☆ 笑顔溢れるダメージ軽減!

ダウン中の回避行動となる回避バリアとPSYインパルス。サイコゲージは必要だが、これらを発動することで連続技や追い打ちを回避できるぞ。理想は状況を判断しての入力だが、慣れるまでは"レバーを左右に振りながらボタン連打"というのも一つの手段だ。



連続技をくらい始めたら、レバーを左右に振りながらボタンを連打。よく分からないうちは、それでも問題なし!

結界内の位置取りが重要!

バトルのステージとなるのは正方形の結界で、全方向が壁によって覆われている。この壁に相手をヒットさせることでよりダメージの高い連続技を狙える本作では、壁を背負った状態はかなり危険な状況となってくる。コーナーに追い詰められると逃げ場も無くなるため、それを避けるためにも位置取りはかなり重要だ。さらに、ダウン中は重力に従って結界内の下方向へと落下していくので、結界下部のコーナーに追い詰められてしまうと、ダウン後もそのままラッシュをかけ続けられてしまうといったかなり危険な状況になってしまう。それらを考慮し、結界内の危険度をまとめたものが図①だ。

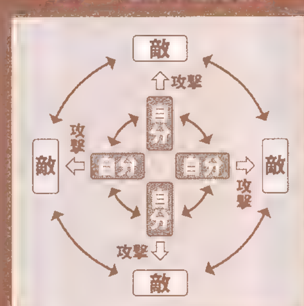
このため、対戦中は試合を有利に運ぶための位置取りを心掛けなくてはならない。それを示したものが図②だ。可能な限り中央に位置し、相手にはその周囲を回らせる。この位置関係をキープするように立ち回り、こちらの攻撃がヒットしたり連続技で吹き飛ばせることに成功したら、一気にたたみかけて勝負を決めていこう。相手に中央を取られても、けん制などを交えて冷静に対処しよう。

図① 結界内の安全圏



壁ヒットからの強力な連続技をくらわないためには、できる限りの安全な位置取りを心掛けたい。特に結界下部のコーナーは危険だ

図② 理想の位置取り



試合を有利に進めるためには、安全な位置取りをキープし続けることが理想だ。意識して立ち回るだけでも、かなり違ってくるぞ。

マイトの独り言 おう、お前らやっと2012年に追いついたんだな、待ちくたびれちまったぜ! まあ、こうしてまたゲーム専門誌に帰ってこられたんだから嬉しいかぎりだ。さて、NESiCAになっても相変わらずサイコゲージが重要なわけだけど、実は弱ショット以外で吹っ飛んだ場合にも10%回復していたりするんだぜ。あとは、超能力技からチャージまでをワンセットとして覚えておくのもいいと思うぞ!

これがサイキックバトルの流れだ！

本作ならではの一番の特徴は、ステージとなる結界内を自由に飛び回ることで可能となっている360度のオールレンジバトルといえるだろう。そこへさらに結界内での位置取りなどが絡み合ってくると、対戦時に独特な流れが生まれてくる。

まずはお互いがより有利な位置取りをするべく、「遠距離戦」でのけん制合戦が始まる。ここでは遠距離戦の不利なキャラから近づいていくことになるだろう。次に、スキを作ってしまった方が「接近行動」によって攻め込まれる。そして、攻め込んだ側が「近距離戦」を仕掛けていき、最終的に本作での主なダメージ源となる「連続技」をたたき込む。

各キャラによって得意距離が違ってくるため一概には言えないが、ここでは大きく四つのポイントに絞って対戦時の流れを見ていこう。



試合の流れを有利に進めるためにも、お互いの狙いやセオリーの把握は重要だ。

①遠距離戦

1回のクイックダッシュでは近距離戦へと持ち込めないような距離では、飛び道具の撃ち合いによるけん制や、設置型などの超能力による仕込みをしていくことになる。お互いの攻撃がヒットしづらい状況のため、より有効な攻撃手段を持たない側がじりじりと間合いを詰めていくような展開になりやすい。



まずはお互いリスクを犯さずにけん制合戦。遠距離の苦手なキャラクターから、じりじりと間合いを詰めていくことに

遠距離戦でとる行動
- 飛び道具系超能力技
- 布石系超能力技
- 装着系超能力技
- フィールド操作系超能力技
- サイコチャージ
- ハイパーチャージ

②接近行動

間合いが詰まり中間距離になってくると、お互いのけん制技のヒット率も上昇。

すると回避を目的としたダッシュ移動が多く見られるようになってくる。ここでどちらかが大きなスキを見せてしまうと、クイックダッシュによる接近から、読み合い重視の近距離戦へと移行していくこととなる。



中間距離ではけん制によるショットの回避が難しくなってくる。直線ではなく、相手の周囲を回るように移動しよう。

中間距離でとる行動
- 飛び道具系超能力技
- 回避行動（ノーマルダッシュなど）
- クイックダッシュ
- こまめなサイコチャージ

③近距離戦

クイックダッシュによって接近した側が攻撃、接近された側が守備行動となる近距離戦。試合展開がハイスピードとなるため、読み合い要素が色濃くなってくる。

仕切り直しとなることが少なく、読み勝った方が打撃からの連続技を入れるまで緊張感のあるバトルが繰り広げられることが多い。



スキを見せたらクイックダッシュで一気に接近。近距離戦では、相手の行動を読んだハイスピードの打撃戦が待っている。

近距離戦での攻防の選択肢

攻撃側	防御側
●打撃技（連続技）	●通常ガード
●投げ技	●バリアガード
●バリアブレイク	●スライドダッシュ

④連続技

近距離戦で読み勝った側が、打撃技からの連続技を入れる。

ここでは回避バリアや壁を絡めた攻防が発生。その後、遠距離戦へと戻ることになるのだが、結界下部で連続技を決めた場合は継続して近距離戦を仕掛けていくことができる。

➡ ①遠距離戦、または③近距離戦へ戻る



近距離戦から連続技がたたき込まれて1ターンが終了となる。これを繰り返すことで、ラウンドの勝敗が決していく。

連続技に関係する要素
- 重量タイプ別コンボ（107ページ参照）
- 回避バリア
- 結界の壁
- PSYインパルス
- カウンター（コンボ補正）

タイムオーバーは問答無用でサドンデス！

対戦時にラウンドの規定時間内に勝負がつかなかった場合は、体力差に関係無くサドンデスへともつれ込む。通常の半分の広さしかない結界内で、お互いの体力が無い状態でのスタート。間合いを取ることができない環境で、先に攻撃を当てた方が勝ち、といったシンプルな内容は、通常時と比べると運の要素が強い。

そこで重要となってくるのがラウンド中の立ち回りだ。体力の有利な側には攻め切ることが必要とされ、ラウンドを取られそうな場合にはサドンデスまで逃げ切ることが有効な選択肢となってくるのだ。

サドンデスに持ち込ませない手段としては、ハイパーチャージが有効。状況を読んで使っていきたい。





体力の無い状態でこの状況である。ちなみにCPU戦だとサドンデスは発生せず、タイムアップ時でライフ残量の多い方が勝利となる。

せ、せまりー!!

エミリオの独り言 攻撃で吹き飛ばされた際に発生する壁ダウンですが、実はレバーの回転入力による硬直時間の短縮が可能なんですよ。すべての局面で有効というわけではありませんが、PSYインパルスよりも早いタイミングで復帰可能なため、回復からバリアガードをすればゲージの消費も少なくてすむんです。ちなみに、PSYインパルスはスライドダッシュによって無敵時間をすり抜けられてしまうこともあるんですよ。

コンボルートと使用キャラタイプ

近接攻撃である弱と強の打撃技を、決められたルートに沿って入力していくことで出すことができる「コンボ」。連続技の基本となるこのコンボルートは、自分が使用しているキャラクターの重量のタイプによって、軽量級、中量級、重量級という三つの種類に分類されている。

それぞれのタイプ別に複数のルートが用意されているが、その中でも超能力技へと繋げていけるのは「キャンセルポイント」を持っているコンボのみとなっている。右の表でコンボルートの締めが「超」となっているものが超能力技へと繋げられるもので、その直前の打撃技の硬化時間をキャンセルして超能力技を繰り出すことが可能となっているのだ。連続技を決める場合には確実に繋げていきたいところだろう。

また、重量タイプにはコンボルート以外にも大きな違いが存在している。それは「攻撃をくらった際の吹っ飛ばされる距離」で、体重の軽いタイプほど遠くまで飛ばされてしまうのだ。さらには「吹っ飛ばす距離」も重量タイプ別に異なり、こちらは重いキャラほど遠くへと吹っ飛ばせるようになっている。

以上をふまえた上で、安定コンボを下の表に掲載。壁が絡まないとキャンセルコンボが繋がらないキャラクター以外は、状況に関係なく入る連続技となっている。これらを基本に、壁ヒットからより強力な連続技をたたき込んでいこう。

キャラタイプ別コンボルート

タイプ	キャラ	コンボルート
軽量級	マイト パティ ウェンディー 玄信 エミリオ	A 弱弱弱弱弱 B 弱強超 C 弱強弱超 D 弱弱強超
中量級	カルロ レジーナ 刹那 ウォン キース バーン	A 弱弱弱 B 弱強超 C 弱弱強超
重量級	ゲイツ ガデス	A 弱弱 B 強超 C 弱強超 D 弱強強

キャラタイプと基本連続技

キャラ	基本連続技	キャラ	基本連続技
		ゲイツ 重量級タイプ	弱→強→プラズマカノン→パイルバンカー
マイト 軽量級タイプ	弱→強→エクスキュージョン	エミリオ 軽量級タイプ	弱→強→シャイニングアロー
パティ 軽量級タイプ	弱→強→ソニックラプソディー	刹那 中量級タイプ	弱→強→ダガーズシャドウ
ウェンディ 軽量級タイプ	弱→強→壁ヒット→エアスラッシャー	ガデス 重量級タイプ	弱→強→シェービングウォール
玄信 軽量級タイプ	弱→弱→強→壁ヒット→金剛輪	ウォン 中量級タイプ	弱→強→戒めの洗礼→追加入力
カルロ 中量級タイプ	弱→弱→強→ハイドロスパイラル	キース 中量級タイプ	弱→強→フリジットランス
レジーナ 中量級タイプ	弱→強→ブレイズショット	バーン 中量級タイプ	弱→弱→強→フレイムシュート

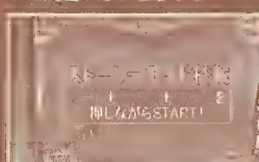
CPUに勝てないんです2013

いよう、オレだ！ 超能力☆ティーチャーだ（二回目）！

さて、『サイキック2012』が配信されお手軽に遊べるようになったわけだが、CPU戦が強すぎる。全力でぐぬぬ！ 当時の格ゲーならではの超反応。安易な打撃などはガードされて、せっかくだからオレは的確な反撃の的だぜ！

そこでCPU戦には遠距離バトルを挑もう。そしてひたすら強ショットを連発だ！ もちろん、サイコチャージも忘れずにだ。基本バリアガードされてしまうが、たまには当たる。サドンデスが無くて良かったぜ！

ほかにも通常ガードでクイックダッシュからの打撃を誘い、打撃をガードしきったらキャンセル超能力がくる前に素早く攻撃、というものもある。応用でキャンセル超能力をノーマルダッシュで避けて反撃、というものもあるぞ。メストムックに書いてあったから、たぶん間違いないと思うぜ！



ストーリーモードはボタン全押し!!

筐体の6ボタンで該当ボタンの判断に困ったら、六つ全押しでもOKだ！

NESiCAxLiveナビゲーター
サイキッカー集団ノア緊急集会？

マンガ：なおライダー



PF2012 トークライブ "サイキッカー集団ノア緊急集会2013"開催！

対戦格闘ゲーム界に衝撃を与えた『サイキックフォース』とは一体何だったのか？ 当時の対戦格闘ゲームシーンを振り返り、今だからこそ語れる開発秘話を交えながら、『サイキックフォース』を多彩なゲストを交えて徹底検証するトークライブが開催決定！ 詳しくは本誌HPにて確認してみよう！

▼イベント概要
"サイキッカー集団ノア緊急集会2013"
■日時：2013年2月9日（土）
開場 18:00／開演 19:00～
■会場：新宿ロフトプラスワン
■入場券：ローソンチケットにて販売
【Lコード：34899】
前売りチケット 2,000円
当日チケット 2,300円

社長の独り言 本作稼動当時、新宿南口のゲームワールドは聖地として対戦が盛り上がっていましてねえ。本誌ライターのageさんは連勝しまくり、ブイブイいわせていたそうじゃないですか。なんでも同じく本誌ライターのDIEちゃんをフルボッコにしていたとか。「今なら負けねえ!」とはDIEちゃんの弁ですが、当時の使用キャラはゲイツさん。……できそこないのサイボーグですから、厳しいものもあったのかのしれませんねえ。

海の王様

フロロ45号　もやもやまさーず＆ブラケソリ

猛者通信 ～雪の魔王編～

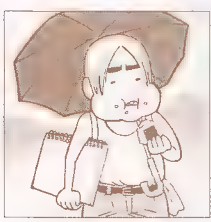
一番好きなハンバーガーはチキンタツタです！ 臆面も無くセールスアッピルを行なうダップセ面々のイチオシは、ズバリ騎士の勇気これ最強。日経平均株価の上昇に胸躍らせつつも、夏旗食堂の復活に賭ける日々。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

登場人物みたいな



まさ　昔住んでた場所やよく行った飯屋など、思い出追体験のプチ旅が第六次マイブーメルとなっている。定期的に発舞われる発作みたいなもんさね。



ケソ　偶然川崎で「ブリブリブーギーレース」のロケテに遭遇ッッッ（板垣調）！ 実物大のブギルに乗れる仕様にしてくれるとうれしいナァ。



タキョス　泣く子もだまる猛者担当編集。数十年ぶりの東京降雪にマフモフ装備が恋しくなりつつも、『モハ4』の発売延期にヤキモキしティール今日このごろ。

FISH ON : 01

トゥルーシャバ僧が集う夜

Shosama Now.

ケソ　ちと相談なのですが、課金ガチャを回したときにコモンが出た際のガッカリ感を言い表す、いい造語とか無いですかね？

まさ　ガッカリ感とな。擬音的なものではなく、名詞のイメージかね？ あるいは動詞か。

ケソ　“アハ体験”みたいな感じの言葉だといいですね。

まさ　ならば“プセ体験”というのはどうか（ストレート）。

ケソ　おっおっ。

まさ　カスる、とか（適当）。「カスってばっかだよ（´・ω・`）」という具合に使うのはいかがか。

ケソ　『機動戦士ガンダム カードビルダー』でコモン武器しか出ないときには、「まーたボルタックだよ」とかボヤいてましたけどね。

まさ　ニョホ。そういう系かね。

ケソ　残念さを表現するにあたって、なかなかしっくり来る単語が無いんですよね。アーケードのカードゲームでも、いいのが引けたら「神ヅモ」とか「鬼引き」とかいう単語があるんですけどねぇ。

まさ　そういや、メストで“めくり”が定着したのちに、どこかの雑誌で「まくりを狙え！」とか、あえて違う言葉を定着させようとしていたことがあったさね。

ケソ　競馬みたいですね。“エフエフ”じゃなくて“ファイファン”派、みたいな、アツゥイ綱引きがあったんでしょうな。

まさ　SNKG。ベーマガも頑なに“ケツ落とし”という表記をしていたさね。めくりのときに、キャラクターの頭に尻が乗っているところから来た造語だとは思うがね。

ケソ　今思うと味わい深いですね。では、猛者ではこれ以降はめくりではなく“ケツ落とし”で統一しますか。

まさ　ロストテクノロジーを現代に蘇らせた感だな。いいだろう。

突如現れた編集タキョス　俺としては、締切前になっても猛者のネタをひり出せないお前たちにリアルケツ落としアッパー弱昇龍拳を決めたいところなんだけどよ。

ケソ　ヒッ！（ギョパッ！）

まさ　まあまあ、冬休み明けでマッタリしている今日このごろ、そんなにカリカリするでないよ。実は今回、ダップセ二人は正月を利用して田舎コロニーに帰省しておったのだ。そこで、昔行き付けだったゲセが今どうなっているのか……ゲセの周囲の様子を調べてこようぜ的な仕込みを入れていたのだよフェフェフェ。

タキョス　何だよ、珍しくネタを用意してたんすね。

ケソ　漏れが長崎佐世保、マセルが宮城仙台ですゾ。

まさ　写真も撮ってきてあるでな。最近流行の町歩き番組ノリで紹介してみるか。

FISH ON : 02

ダンダンデイヤー！とゴルガリダーン！

Jumping now.

まさ　あうし、じゃあまずは我からいぐっちゃ！　仙台には実家があるゆえ毎年帰ってはいるんだが、ゲセはめっきり少なくなったさなァ。

ケソ　仙台といえば、世紀末も押し迫る90年代後半、某ゲームの聖地巡礼に来て以来ですね。どうでもいい話なんですが、えみりゅんの御当地プリクラが置かれているっつー話だったんですが、ついぞ見付けることができませなんだ。その際は駅前のナムコのゲセに行きましたよ。

まさ　そこがウリア、いやさケソの原点というわけだな。ちなみにその店は、おそらく多分プレイシティキャロット仙台店、所謂SPREAMの本拠地として名を馳せたゲセであろうな。90年代以降は（確か）PLID'Sになっていたがね。

ケソ　軽食スペースが内包されてて、デカイゲーセンでしたね。あそこでずっと『ジャス学』やっていました。

まさ　あそこの入口から続くアーケード街があってだな、そこにはそれはもうゲセがひしめきあっておったさね。

ケソ　んでは、相当思い出深いロードだったのでしょうな（もも）。

まさ　いや、実は我が仙台に居たのは5歳までっちゅうね。

ケソ　あじで！

タキョス　まさあああ（JBL-ONY風）！ それすげー昔の話じゃねえか。

まさ　フェフェフェ、帰省のたびにゲセに入り浸ってはいたがね。総括すると、ほかの街に比ぶれば堅調。仙台はまだゲセは残っている方だと思うが、それでも21世紀になってからは急速にゲーセンは姿を消していっておるな。

タキョス　何か無理やりまとめた感がするな～……。



キャロット改めPLID'Sは、現在はパールコ（ニャームコのイントネーションで）になっティール。時代だなァ。

マセル 思い出横丁

個人的には[illegible]の[illegible]のアーケード街にひしめくゲセを行脚するのが常態となっておったわい。さらに個人的にだが、ハピナじゃなくてサンモールにあった地下ゲセが思い出深い。さあ、散歩に出かけましょう。



[illegible]地。この地下セガはラインナップが充実しており、帰省時にはよく行ったものさね。



←サンモールのゲセ跡地（予想）。金港堂という書店の対面辺りなのだが、なにぶん古い話なので記憶は定かではない。『ストII』稼働以前には閉店していたと思う

ケソリ思い出横丁

[illegible]られる佐世保市をウロウロしながら育ったケソであるが、実家は電気も水道も来ない山中であった（本当）。80年後半から10円ゲセが増え始めたお陰で、かなり恵まれた環境だったといえる。



→大音アルカデで連載していた「筐体百景」にも[illegible]佐世保玉屋の屋上。四年ほど前まで、タップセ推奨レースゲーム「ABコッペル」や『ずんずん教の野望』などが置いてあった。



←スペースシャトル跡地。三ヶ町商店街の中ほどにある。この前まで看板が出ていたような気も駿河、現在はオシャレブティックか入っているようである。

FISH ON：03

ゴリオシ書店の怪 来たのはだれだ

Intervention.

タキョス 次はケソの地元か。佐世保っつーと、佐世保バーガーくらいしかなじみがないな。

まさ 後は機動戦艦ナデシコが佐世保港のドックで建造されていたということくらいさね。

ケソ 佐世保には三ヶ町商店街、四ヶ町商店街っつーアーケード街があって、この二つの総延長では“日本一長いアーケード街”と認定されティールらしいんですよね。全長が1kmを超えていたので、「マクロスの全長ってこんなに大きいんだ～（レコ姫調）」と、実感するにはちょうどよい長さでした。

まさ ほむ。日本一長いアーケード街でアーケードゲームと洒落込んでいたわけだな。

ケソ 1980年代はアーケードの中にタイトー系列が二店、ナムコのキャロットが一店、その他が三店、デパゲセが二件と、まさに百メートルおきに一軒ゲーセンがあるという盛況ぶりでした。日本に303台しかない『ナイスト』の筐体が、佐世保だけで3台ありましたからね。

タキョス ゲーセン全盛期といえども、えらく密度が高えな。

ケソ 近くに米軍基地もありましたからね。その影響もあったんじゃないでしょうか。米兵の方が、『オペレーションウルフ』を二挺拳銃で遊んでいた光景はよく見ましたよ。

まさ あわわ、ごっついのう。

けそ その中でも、集中して通ってたのは“スペースシャトル”という店舗だったんですけどね。89年開店で、97年くらいに散華しました。

タキョス そういわれると昔のゲーセンの店名って、なぜか“アポロ”とか“NASA”とか、何かと宇宙に関係する用語が付いていたよな。やっぱ一大ブームを巻き起こしたスペースインベーダーの影響なのかな？

まさ 宇宙＝未来志向というイメージもあったのではないか。我が住んでいた武蔵境にも、アポロというゲセがあったな。

ケソ “スペシャト”は店舗自体は二階にあったんですけど、店の下にパン屋があって、昼時と夕方に猛烈にいい匂いが漂うんですよ。腹が減っているときなんか、絶対に集中できないといふ。

まさ ゲームプレイ中、敵だけでなく食欲とも戦わねばならぬのか。甘えを許さないゲセさね。

けそ 1プレイは30円～50円だったんですけど、店の片隅には1プレイ10円コーナーもあったんです。露骨に不人気ゲーは、速攻でそのスペースに送られるんで、「ああ、このゲームはダメだったのか……」と、判断できたんですよね。

まさ 小ゼルたちは佐世保バーガーを食みながらゲームに興じたりしていたのかね。

ケソ いや、昔は佐世保バーガーってそんなに流行ってませんでしたよ（笑）。第一、結構高価ですしね。みんな、50円で買える回転饅頭（今川焼き的なモノ）を食べて、腹を満たしていた気がします。



佐世保市アーケード街の入り口。なんとなくカンサーン＆シャッテルGUYに見えるのは、元旦の夜21時に撮影したからである。

FISH ON：04

戦い終わって ～神々の黄昏～

gotterdammerung came when just after the end of the fight.

まさ こうしていにしえゲセ跡地を巡ってみると、否応無しに時の流れを感じおりんぐなわけだが、代わりに新しい複合型のゲセが育ってきてるさナァ。

ケソ ラウンドワン系のゲーセンとか、その気になれば一日中居ステイできますもんね。ゲームセンター→バウリング→カラオケのローテーションとか組めば。

タキョス 今回話題にしたようないにしえゲーセンの隆盛を経て、今日のアーケードがあるんだと思えば、その遺伝子は今も生きているといえるだろうな……。

ケソ そのうち、宇宙系ネーミングのゲームセンターも復活しますかね。

まさ ゲーセン“太陽嵐”とか“モノポール”とかか。

ケソ お、君島レポートゥー。

～つづく～



後厄編集便り

2013年になってもガラケーでNBAゲームやっているタキョスです。先日もガマンできずにガチャ回してしまい、スタメンがLGジーク、LGMJ、RSSバード、LGマローン、LGデビロビになりました[illegible]。いい歳して何やってんだろ俺!? あ、あと先日初詣の際に「そういや今年は厄年かぁ～。お払いしてもらった方がいいかな?」と思い神社の張り紙をよく読んだら、どうも去年が厄年だったみたい。計算もできんのか俺は

猛者っ子通信

[illegible]

ハイスコア全国集計

（題字：トライアングルサービス 藤野社長）

2013年11月18日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。

古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、運転装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル	機体名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
[illegible]					
ゲーセンラブ。～プラス ペンゴ!～	ペンゴ!	145,780	UMC(新宿鮒)	ALL ノーミス 揃えまくれ×6	個人申請 新宿プレイランド カーニバル 東京
ザ・ランブルフィッシュ2 for NESiCAxLive	ヴィレン	1,043,760	コンボがわからん人	ALL グリードあり	個人申請 セガアリーナ浜大津（滋賀）
	カヤ	1,330,070	プチてんし	ALL 3面 48万	個人申請 漫画天国 MAN-TEN（東京）
	シェリル	1,209,100	コンボがわからん人	ALL グリードあり	個人申請 セガアリーナ浜大津（滋賀）
	タイフォン	1,271,780	ネシカマン	ALL	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	ヒカリ	1,219,270	ネシカマン	ALL	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	ボイド	1,272,050	ネシカマン	ALL	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	サバイバルモード	24人抜き	プチてんし	ALL ヒカリ 622,430	個人申請 漫画天国 MAN-TEN（熊本）
ブレイブルー クロノファンタズマ	スコアアタック・タイプA	767,818,407	との仕様-Ⓣ氏、おめでとう。	ALL スコアアタックモード ラグナ	個人申請 セガアリーナ浜大津（滋賀）
怒首領蜂最大往生	タイプA・エキスパート・陽蜂	2,518,307,731,575	ユセミ@たい焼きみそ汁が食べたいです	ALL-陽 オートボムON	個人申請 東京レジャーランド小岩店（東京）
	タイプA・レーザー・陰蜂	700,299,503,253	TAB-T.N	5-陰 オートボムON	個人申請 ゲームエース南八幡（千葉）
	タイプC・レーザー・陰蜂	639,211,950,405	TAB-T.N	5-陰 オートボムON	個人申請 ゲームエース南八幡（千葉）
[illegible]					
exception		3,704,680	ISK-ワタリリ@新潟事変ありがとう	ALL 3ボタン操作	個人申請 テクノポリス（新潟）
ダライアスバースト アナザークロニクルEX	アサルト Lゾーン	260,989,510	アイビス	ALL CGL	個人申請 ゲームギガ AGS（福島）
	アサルト Yゾーン	225,056,670	CAB	ALL(QUY)	個人申請 カラーワールド上越店（新潟）
	オリジン Lゾーン	184,464,980	AFO	ALL CGLルート ノーミス	個人申請 ナムコワンダータワー京都店（京都）
	セカンド Xゾーン	216,608,800	YUN@	ALL P-S-X	高田馬場 ゲーセンミカド（東京）
	セカンド Xゾーン	218,502,200	NIKUO	ALL P-S-X	個人申請 ユーズランド東浦店（愛知）
	ネクスト Iゾーン	166,508,950	KU@AKIBA	ALL A-D-I ノーミス	個人申請 Hey（東京）
	ネクスト Wゾーン	238,861,000	CAT@OOD(大出ねこ)	ALL ノーミス P-S-W	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
	ネクスト Yゾーン	195,512,650	SU@ピラニア屠る!	ALL QUY	個人申請 ルート408（茨城）
	ネクスト Zゾーン	279,612,200	JMBⓉ	ALL オトシゴメット落ちず。	つるまき（栃木）
	レジェンド Wゾーン	240,492,000	CAT@OOD(大出ねこ)	ALL ノーミス P-S-W	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
	レジェンド Zゾーン	279,303,200	えびせんTV一年間有り難うございました!	ALL Q-U-Z	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
	外伝 Lゾーン	229,960,400	STTⓗ	ALL CGL ノーミス ありがとうダライアス	個人申請 トライアミューズメントタワー（東京）
	外伝 Wゾーン	217,125,300	OAM-Naoki	ALL P-S-W	個人申請 ディノスパーク札幌中央（北海道）
トラブル☆ウィッチーズ for NESiCAxLive	ゲロゲロ・ラーヤー	135,915,330	みはる～ん	ALL	個人申請 東京レジャーランド秋葉原店（東京）
ホーンテッドミュージアムII		5,002,530	遊撃手-まJU	ALL 2P側 100人救出 射的成功	個人申請 タイトーステーション大阪日本橋店（大阪）
ランボー		1,702,400	MAI_Revive	ALL 2P側 設定の変更後 残りライフ2	個人申請 楽市楽座イオンモール八幡東店（福岡）
星霜鋼機ストラニア	ストラニア・EXPERT	16,636,410	レベル固定の腕輪@ネシカ紛失、そして…	ALL 6ミス 6面:C 15万落ち	個人申請 タイトーステーション大阪日本橋店（大阪）
	ストラニア・HARD	16,762,910	レベル固定の腕輪@再発行2回失敗	ALL 1ミス 7面:A 5万落ち	個人申請 タイトーステーション大阪日本橋店（大阪）
虫姫さまふたりブラックレーベル	オリジナル・パルム	4,145,498,699	だるお@うどんいろいろありがとう^^	ALL 残4 B3	マットマウスパートII（神奈川）
怒首領蜂大復活 ver1.5	タイプB・ストロング 通常2周	890,946,838,476	t2	表2周 ALL ナポレオンに感謝	個人申請 プレイアイシー（神奈川）
	タイプB・ストロング 裏2周	971,466,061,965	t2	裏2周 ALL プレイアイシーに感謝	個人申請 プレイアイシー（神奈川）
怒首領蜂大復活 ブラックレーベル	タイプA・パワー	1,631,834,052,166	RET	ALL ヒバチ撃破 残1	個人申請 Hey（東京）
[illegible]					
E.D.F.		2,540,300	PPR-KTL-IZK	ALL	個人申請 BIG WAVE伊丹店（兵庫）
キン肉マン マッスルグランプリ2	タイム	2'15	KMB@運が良かった、ウンだけに	ALL 同付 ベンキマン 尻×15	個人申請 NOVAステーション（愛知）
ストライカーズ1945II	P-38 ライトニング	3,398,700	Y.最低append	2周 ALL 連付	Game in えびせん（東京）
タンブルポップ		1,903,000	KDK-TAKEYUKI	ALL 連付	グッデイ21（東京）
デイトナUSA2 パワーエディション	初級	2'11"421	SQH-♪鏡音リン♪	ビギナーコース8周 HARD車:レースモード	個人申請 クラブセガ秋葉原新館（東京）
ドラゴンブレイズ	ソニア	3,976,200	三茶鮫@三代目BPH	2周 ALL 連付	Game in えびせん（東京）
のーコネパズル たころん	ひとりであそぶ	1,509,958,833	UMC(まじょっこふなっこ)	ALL タコファイター	個人申請 ゲームニュートン大山店（東京）
ホムラ		2,579,661,000	YOH	ALL 連付 4面終了 71倍 22.6億 ノーミス	グッデイ21（東京）
わくわく7	ダンディーJ	43,429,800	ジャスティスメン	ALL 連同付	Game in えびせん（東京）
逆鱗弾	タイプA	2,413,520	WGFC-DUE	ALL タイプA 残2	個人申請 BIG WAVE伊丹店（兵庫）
堕落天使		547,800	クール愛全一azzi	ALL クール	個人申請 Hey（東京）
大王		99,999,999+α	兄弟制覇狙いの意外な結末…との仕様-Ⓣ	全2周 ALL 連付 参考スコア	個人申請 ハイテクランドセガミスト2（大阪）
鉄拳3	シャオユウ	1'06"06	強力を思い知れ～!!!!!!	ALL 連同付	個人申請 BIG WAVE伊丹店（兵庫）

次回集計

●次回の集計（アルカディア155号）は2013年2月17日までに出たスコアを対象とします。郵送での申請締切は2月20日（消印有効）です。
●「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」「個人申請用紙のダウンロード」に関しましては、弊誌ウェブサイト（http://www.arcadiamagazine.com/）をご覧下さい。

GET THE TOP SCORE!! ～今月の講評～

■今回の『怒首領蜂最大往生』ですが、陽蜂部門の稼ぎは大きな変化は無し。エキスパートは素点が大幅に上昇する現象を使っています。ハイパーのレベル調整と発動のタイミングによってかなりの差が出ているようなので、伸びしろはまだまだありそうです。また、陽蜂戦のパターンも徐々に煮詰まってきているので、こちらも含め要注目です。陰蜂部門ですが、出現条件の予測が固まってきているものの、撃破報告は未だ無し。果たして、撃破報告を聞く日はいつになるのでしょうか。また、初撃破の名乗りを挙げるのはどの部門、どのプレイヤーになるのでしょうか。こちらも目が離せません。

■『ブレイブルー クロノファンタズマ』(スコアアタックモード)は、技点、コンボ点よりもパーフェクトボーナスとストレートボーナスが重要。これらを落とすと1000万点単位でスコアが落ちてしまいます。特にパーフェクトは点が高く、差がつくポイントです。

■『ザ・ランブルフィッシュ 2 for NESiCAxLive』ですが、サバイバルモードの勝ち抜き数ALL達成につき集計を打ち切ります。サバイバルモードでのスコア集計も検討中なので、希望があればページ下段の注意事項に記載されているメールアドレスかFAX番号宛て、もしくは申請用紙の備考欄等でご連絡ください。アーケードモードのキャラ別集計についてはパターンの変化は少なく、連続技の構成を検討することで効率を上げているようです。

■『怒首領蜂大復活 Ver.1.5』はタイプB・ストロングが裏表ともに更新。申請用紙によれば、両部門とも満足のいく結果であり、今後は別の機体にも挑戦したいとのこと。

■『怒首領蜂大復活ブラックレーベル』(タイプA・パワー)のステージごとの点効率は1面226億-2面1,016億-3面3,352億-4面8,796億-5面16,318億。5面前半で大きく素点を落としてしまったため、道中のみで数百億点もの損失が起こっています。

■『ランボー』は敵を素早く撃ち、「FAST」を発生させるのが稼ぎの基本。ステージ背景に点在する破壊可能なオブジェクト(車両)をできるだけ破壊するのもポイントです。また、敵への撃ち込み時間を伸ばし、相手の武器を撃ち落とすことで「HEROIC」、「CRACK」が発生しやすくなるため、これでスコアを伸ばしていきます。

■ここ最近、古いタイトルの攻略が進化してきていますが、『大王』では稼働20年目にして永久パターンが発覚。1UPアイテムを出す敵と戻り復活を利用し、特定の場所において残機つぶしをすることで、永久にスコアを稼ぐことが可能となります。構造としてはシンプルな永久パターンですが、基板の出回り状況が良いとはいえず、またつぶしのタイミングが遅いと復活時の戻り位置が次のエリアに進んでしまうため、発見が遅れたのかもしれません。

■『E.D.F.』は2面後半に出現する中型機の全滅が可能だと判明。実際に全滅させるのはかなり難しいようですが、これにより254万点突破が達成されました。なお、今回のプレイでは最終面の中ボスが無敵になるという現象が発生。なぜそのような現象が起きたのか、原因は不明のようですが、これによってスコアは1000点落ちとなってしまいました。

■『堕落天使』はストレートは狙わず、各試合ごと1ラウンドずつ落としていくのが基本パターン。勝つラウンドはパーフェクト狙いです。今回の使用キャラはクールですが、このキャラはサマーソルトキックの得点が高いため、連続技はこれで締めるのが最も効率的となっています。

■最後に一点、前号記事について訂正です。前回お伝えした『ナムコクラシックコレクション vol.1』(ゼビウスオリジナル)ですが、基板の設定が規定のものとは異なり、エクステンドがエブリになっていたことが判明しました。よって前号のスコアを取り消させていただきます。関係者の皆さまに大変ご迷惑をお掛けいたしましたことを、ここにお詫び申し上げます。

NESiCAxLive集計

(2013年1月16日締切分)

※当項掲載のスコアについての注意事項

当項ではNESiCAxLiveタイトルのハイスコアを掲載しています。このスコア集計は従来のハイスコア集計と異なるルールで掲載していく計画です。スコアの締め切り日は、原則として毎月16日24時に設定しています(祝祭日や、その他の予期せぬ都合によって前後する可能性があります)。

なお、掲載されているスコアは、弊誌がタイトーにご協力いただき、NESiCAxLiveの情報から収集したデータであり、「ハイスコア全国集計」コーナーに申請されたものではありません。また、ルールや部門、基準となる基板設定が必ずしも弊誌の集計ルールと合致しているとは限りません。この欄に掲載されているスコアは、あくまで参考としてご覧ください

●exception

レベル	スコアネーム	スコア	店舗
heavy	TOZ	3,743,190	タイトーステーション町田店(東京)

●スコアデータ雑感

残念ながら、今回の更新は『exception』(heavy)のみとなりました。しかしながら、2位以降に関してはどの作品も細かく入れ替わっています。全体的な傾向として、1位のスコアが飛び抜けていることが多く、これを更新するまでには至っていないようですが……更新地域を確認すると、地方勢の更新が目立ってきています。今後の伸びに期待したいところです。

個人申請の際の注意点まとめ

個人申請用紙を記入される場合は、必ずタイトル、部門名など、必要事項の漏れが無いかご確認をお願いたします。

また、はがきの表に連絡先を明記してください。必要事項の必要記入漏れが発生した場合、確認ができなくなるおそれがあります。複数の申請用紙を封書に入れてお送りいただくことは可能ですが、その場合にはお手数ですが、各用紙ごとに連絡先をご記入ください。

スコア達成店舗にて、店舗スタッフの方から確認、捺印を受ける際に、基板設定が所定(工場出荷設定)のものであるかどうかの確認をお願いします。なお、捺印には店印ではなく、担当者個人の名前が入っているもの、もしくは手書きのサインを使用されますよう、お気をつけください。原則として、店印での申請は認めていません。

申請に関して不明な点がございましたら、下記注意事項の連絡先までご連絡ください。

新たに追加・変更されるルール

サイキックフォース2012

NESiCAxLive版はオリジナル版と合同集計とします。ルール、基板設定については、オリジナル版(WOLFシステム)からの変更はありません。
※キャラクター別13部門、タイムでの集計。

GuiltyGearXX ΛCORE PLUS R

新バージョン(Ver.1.01)は旧バージョン(Ver.1.01)と合同集計とします。ルール、基板設定についての変更はありません。

ザ・ランブルフィッシュ 2 for NESiCAxLive

新バージョン(Ver.1.1)は旧バージョン(Ver.1.0)と合同集計とします。基板設定に変更はありません。
【サバイバルモード】は、全ステージクリア達成につき集計を打ち切ります。その他の部門についての変更はありません。

大王

永久パターンが可能なことが発覚したため、集計を打ち切ります。

注意事項
●お問い合わせについて、以下のメールアドレスかFAX番号までご連絡ください。電話でのお問い合わせには一切お答えできませんのでご注意ください。
●お問い合わせ先はそれぞれ以下となります。e-mail:hi_score2012@arcadiamagazine.com　FAX:03-3265-7340
●メールでのお問い合わせの際は、必ず件名に「ハイスコアについての質問」とご記入ください。

憑依こそ我が正義!?　「神」降臨の銃刀法違反漫画

召還！剣豪学園

今井 神

憑依実習



召還！



夢紗の場合



[剣豪学園]
ご先祖様の霊を憑依させて戦う謎の高等学校。主人公の羽生十兵衛は、お爺ちゃんのコネで入学して来ました。

[先生]
だれかに似ている気がしますがきっと気のせいです。

[宮本夢沙]
剣豪、宮本武蔵の子孫であり、特技は四刀流。三刀流よりもきっと強いに違いないぞ……!!

今井 神　Profile

おでんのおいしい季節が続きますね……。



［おでん］
田楽に、上品らしく「お」が付けられたのがおでんの発祥とか。特に江戸時代に広く庶民に親しまれたらしい。



［忍ばない忍者］
アーケードで忍ばない忍者といったら、やはりADKの名作の数々が思い浮かびます。びじんはくめい〜。



［おしりがしっくりくる］
宮本夢沙……、恐ろしい子!!

NEWS

シリーズ累計380万部！『ビブリア古書堂の事件手帖』ドラマ化！

http://www.fujitv.co.jp/biblia/index.html

三巻累計で380万部を突破し、「本屋大賞」にノミネートされた『ビブリア古書堂の事件手帖』。その人気は古書にまつわるミステリーを解き明かしていくストーリーに、電子書籍などデジタル化が進む時代だからこそ見直される本に刻まれた歴史や絆を感じられるからかもしれない。一冊の古書にまつわる謎とそこから紡ぎ出される人間同士の絆を描くヒューマンミステリードラマ、そしてそれを表現する剛力彩芽、AKIRA、高橋克実の個性的なキャストの活躍にも期待しよう！



剛力彩芽を始め、豪華キャスト陣が作品の世界観を紡ぎだしていく。



最新刊の第四巻は2月22日発売予定！

※こちらは第三巻の表紙です。

●ドラマ
放送日時：毎週（月） 午後9時～9時54分
キャスト：剛力彩芽 AKIRA 高橋克実 ほか
制作：フジテレビ ドラマ制作センター

●原作
『ビブリア古書堂の事件手帖』
著者：三上延
出版：メディアワークス文庫

ついに本番……!?　格闘ゲーム部物語!!

かくげい・ぶ!









[えすえぬ家の人々]
ねおぢおさんとあて菜さんが大活躍の「えすえぬ家の人々」は全二巻で大絶賛発売中です!!　ねお子とぢお子にも会えるよ!

[アレクさん]
後先を考えないことでは定評のあるアレクさん。なにげに読者投稿の人気ナンバーワンという噂も……?

IKaだより　去る1月25日に、単行本「メガドラ部長りるなちゃん」が発売されました。90年代、まだインターネットも普及していなかった時代からの作品です。同年代を歩んで来られた方も、若い世代方も、ぜひ読んでみて下さい!







[スイープ]
掃除する。転じてスポーツなどで同一カードの連戦で三連勝以上すると使われることが多い。いわゆる三タテ。

[司会]
この直接対決を見て司会に抜擢しようとするとはこの主催者、なかなかの眼力の持ち主である。

[がや]
758系……!?

格芸部掲示板　かくげいぶ単行本化決定!　第一巻は3月15日発売予定!

いよいよ単行本化!

「かくげいぶ」がいよいよ単行本発売!　これまでのストーリーが一部カラーで読めるほか、単行本のみに掲載されるストーリーもあるとか!?　でも一番気になるのは1話目以降、細くなったままのアレクの、キュートなブルーアイがまた開く日がくるのかという点だったり……。IKaさん、どうなんですか!?

連載開始直後から、皆様のあたたかいメッセージに応援されて、ここまで来ることができました……。

•またIKa先生の漫画が読めるなんて感動です!これからも期待!　（東京都／八百路図）

•絹のような妹がほしかったです……。　（石川県／二代目SB1号さん）

•どうやったら真心ちゃんのように表情を変えられるのでしょう……。

これからも応援をよろしくお願いします。

•イラストもたくさん届きました……



（広島県 温井川天祐さん）

お便りはこちらへ
102-8431　東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部







[小学生]
その時、ネットは燃えていた。

[気になる書き込み]
インターネットの情報はあなどれません!! いつどこでだれが見ていることやら……!? あなおそろしや。

[倒れた上に]
不意の交錯はどんなスポーツでも大怪我の元。元巨人の吉村禎章しかり。柔道の山下……、はちょっと違うか。

EVENT

日本最大級のアミューズメント・エンターテインメント産業の総合展示会が誕生！

http://www.jaepo.jp

今年よりJAMMA開催の「アミューズメントマシンショー」と、AOU開催の「AOUアミューズメントエキスポ」が統合され、日本最大規模のアミューズメント・エンターテインメント産業の総合展示会「**ジャパン アミューズメント エキスポ 2013**」となる。会場の幕張メッセにはビデオゲームやシミュレーションゲーム、プライズゲームなど、さまざまなジャンルの最新機器が多数出典され、まさに"最新タイトルが多数そろったゲーセン"になりそうだ。 当日は入場料のみで、展示機器は無料でプレイ可能。2013年の新しいゲームを体験しに遊びに行こう！



●メーカー別出典アーケードタイトルリスト

メーカー名	出典アーケードタイトル
KONAMI	「スティールクロニクル Be」 BEMANIシリーズほか。
タイトー	グルーヴコースター（アーケード版）
セガ	CODE OF JOKER ALL.Net P-ras MULTI 機種 「ファントムブレイカー AC」 「アンダーディフィートHD＋」
バンダイナムコゲームス	太鼓の達人 海物語 ラッキーマリンシアター デラックス ブットバースト

※このほか多数出展予定!!

●開催概要はこちら!

会場：幕張メッセ 展示ホール４・５・６
開催日：２月16日（土）
開催時間：10：00～17：00

入場料：当日入場券 1,000円（小学生以下、60才以上は入場無料）

問い合わせ：03-5777-8600
（受付時間／８：00～22：00時）

見える……、私にも敵が見えるぞ……。単行本の発売も見えるぞ……。

迷探偵 ねお子&ぢお子



[ハイスコアガール]
担当は数少ない女子との協力プレイ時に錬金を始めたにもかかわらず、おかまいなしにドラム缶を壊す女子に殺意を覚えた過去が。

さくらがんばる



[見えている]
中級者と上級者の差としてよく語られるのがガードの固さ。上級者は信じられないような中段攻撃を見切ります。

盛るぜー



[キヌ'S EYE]
プ○コンのキヌちゃんの眼力にかかれば、さえないゲーマーも一瞬にして敏腕弁護士風である。

NEWS

往年の名言がいっぱい？　コミック「ハイスコアガール」の人気上昇中！

http://www.jp.square-enix.com/magazine/biggangan/introduction/highscoregirl/index.shtml

月刊ビッグガンガンにて掲載中、1995年の古き良き格ゲーブームを題材にしたコミック「ハイスコアガール」が人気を博している。作中では当時を彷彿とさせるやゲーセンなどの描写、また「待ちガイル」といった古参プレイヤーにはおなじみの格ゲー用語も多数登場し、しみしみじとした懐かしさを感じる。

また「ザンギュラのウリアッ上」や「インド人を右に」など、「アルカディア」の前身である「ゲーメスト」から生まれた往年の名言の数々も登場し、まさにゲーセンで遊ぶプレイヤーにとってのバイブルとなるコミックかもしれない。



ゲーメストから生まれた名言も多数登場するぞ!?

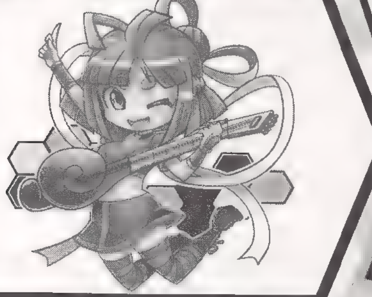


「ハイスコアガール3」発売中!

掲載シリーズ名：ビッグガンガンコミックスSUPER
作品名：ハイスコアガール
判型：B6判
著者：スクウェア・エニックス
定価：610円（税込）
発行：株式会社スクウェア・エニックス

IKa氏公式ブログ・「IKaのマホ釣りNO.1」もCHCEK!➡http://ikapani.blog55.fc2.com/

「うわようぃよつよい」とWEBで謎の暗号が流布!? 現在解読中!!



WARNING!! ダライアスさん

コールドメモリーズ



目指せゲーマーの道



キャッスル陥落



[風邪]
総合感冒。ウイルスなどにより発熱、嘔吐、下痢、頭痛、咳などの症状が出る。「風邪を治す薬を作ったらノーベル賞って」本当?

[GAIDEN姉さん]
外伝姉さんはゲームが大好きなのに、ちっとも上達しない残念な人。過去に母星を救ったことがあるらしいが……?

[マッドホイール]
オウムガイをモチーフとした巨大戦艦。『DBAC』では裏表の回転アクションが得意なんだぜ。

藤丸あお先生からのコメント
祝!「STGヒストリカ REBOOT2018 TAITO SP」発売決定! 先月号で黒伊賀くんと一緒にネクスト描いた時には、まさかこんなに早く実体化するとは思ってなかったので大興奮しました。早く三機を作業デスクの目の前に飾ってニヤニヤしたいです。

我がシーマの戦艦は世界一ィイイツッ……!?

G.T.の謎を追え!!



[グレートシングぬいぐるみ]
謎が謎を呼ぶグレートシングぬいぐるみ。「メッチャ欲しい!」というお便りが続出しております!!（チラッ）

いつだってGOGOGO!



[電車でGO!]
ZUNTATA設立25周年記念アルバム「COZMO」に収録されている「連結! -RENKETSU!- 電車でGO!」は名曲だと思います!!

とあるラスボスの日常



[サイバリオン]
1988年にアーケード版が稼働された『サイバリオン』は、ランダム生成マップをドラゴン型兵器をトラックボールで操り攻略するACG。

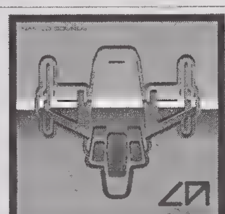
EVENT

30周年記念トリビュートアルバム「XEVIOUS 30TH ANNIVERSARY TRIBUTE」発売！

http://namcosounds.com/index.html

ゼビウスの30周年を記念したトリビュートアルバム「XEVIOUS 30TH ANNIVERSARY TRIBUTE」がiTunesより配信中だ。バンダイナムコゲームスのサウンドクリエイター12名に加え、三宅優さんや中塚武さんがゲストクリエイターとして参加しているぞ！

1983年、アーケードとして登場以来、30年の時が経つ今もなお愛されるゼビウスのサウンドが、各クリエイターたちの手によって繰り広げられる！



価格：単曲150円（税込）
アルバム購入2000円（税込）
※特製ブックレット付き

楽曲ラインナップ

1、OVERTURE 1983(Yuji Masubuchi Remix)
2、DISTANT MEMORIES(AJURIKA Remix)
3、SUPER BAD XEVIOUS (Takeshi Nakatsuka Remix)
4、GROBDA(Yoshihito Yano Remix)
5、FARDRAUT(Hiroshi Okubo Remix)
6、CRAZY ABOUT ZOSHI (Hiroyuki Kawada Remix)
7、GUMP(Ryo Watanabe Remix)
8、ADDOR GUILENESS(LindaAI-CUE Remix)
9、SOL(Katsuro Tajima Remix)
10、TORAS(Torine Remix)
11、JARA-1(Junichi Nakatsuru Remix)
12、XEVIOUS REMIX OVERTURE ? BEAT THE "GWASSHER" (2012 MYS MIX) (Yuu Miyake with eudrum Remix)
13、PHOENIX(Yoshinori Hirai Remix)
14、SHEONITE(Taku Inoue Remix)
15、A DREAM WITHIN A DREAM (Hiroyuki Kawada Remix)
16、OVER(Yoshihito Yano Remix)

▶アルカディアブログでは「ダライアスさん」カラー版本誌連動コミックが連載中!!

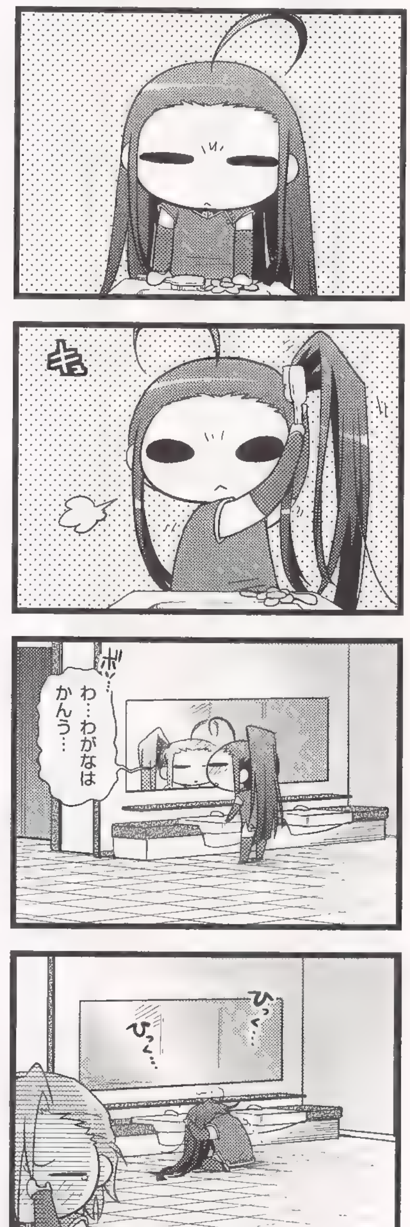
春よ来い!! ハートフル恋姫コメディまんが

恋姫☆ようちえん

関羽 蜀を出て
魏に入り
夏侯惇 激しく
これを嫉む

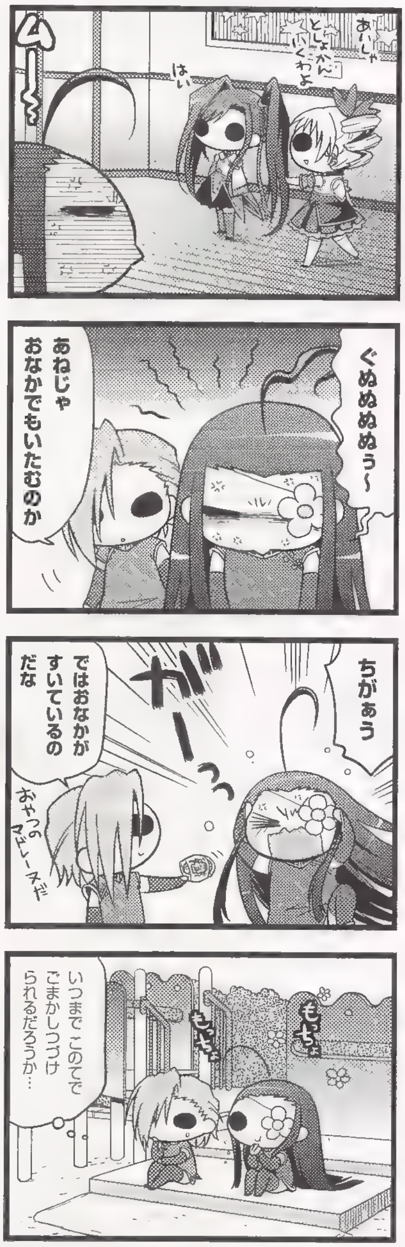


あいされたい



[関羽千里行]
曹操から劉備の元へ帰る「関羽千里行」は数々の創作で語られているが、正史とかなり内容が違う。

ジェラシー



[夏侯惇]
曹操に寵愛される関羽に激しく嫉妬心を燃やす夏侯惇の姿は、さまざまな作品で語られている。

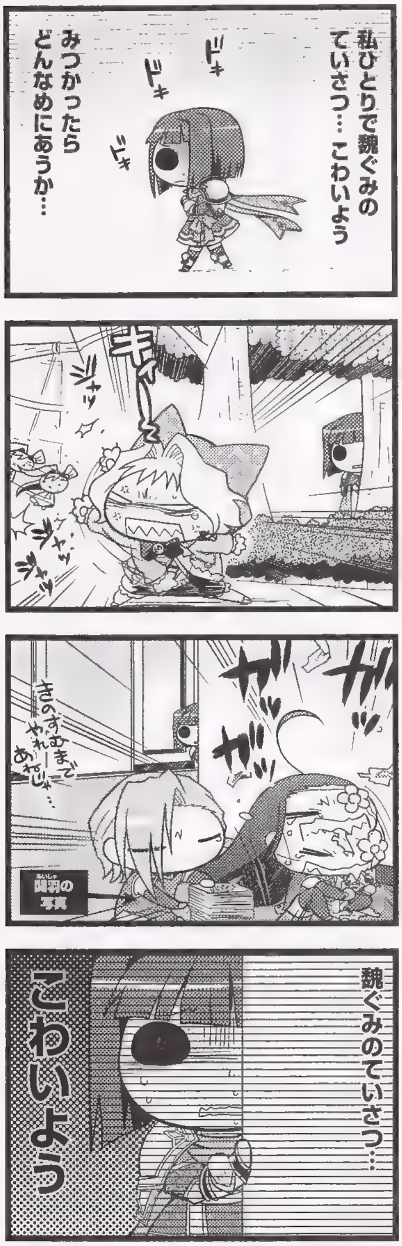
幸宮チノ



幸宮チノ先生からのおたより

さむいさむいマウンテン!

ていさつ



[曹操の寵愛]
正史で曹操の捕虜となった関羽を、曹操は偏将軍に任命するなど厚遇している。実際に関羽は対袁紹戦で大活躍した。

ぎ



[関羽の義心]
例え流浪の身になろうともいずれは劉備の元へ返るつもりだという関羽の話を聞き、曹操はその義心にいたく感動したという。

むてきのかんう



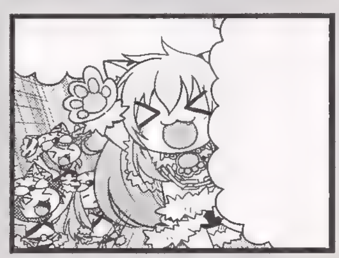
[顔良]
三国志中盤の一大決戦、曹操vs袁紹の官途の戦いにおいて、関羽は猛将として知られた顔良を見事に切り伏せている。

恋姫新聞　単行本第二巻が3月15日に発売予定!

本誌で大人気連載中の「恋姫☆ようちえん」の第二巻が仮月仮日に発売決定したぞ!! 今回もようちえんはドタバタ大忙し。園児たちも暴れっぷりに磨きがかかってるぞ! また、http://famitsu.com/blog/arcadiaにて全編カラーで「恋☆ちえん」を掲載されてるので、毎週更新のカラー漫画と併せてアルカディア本誌情報も要チェックだ!

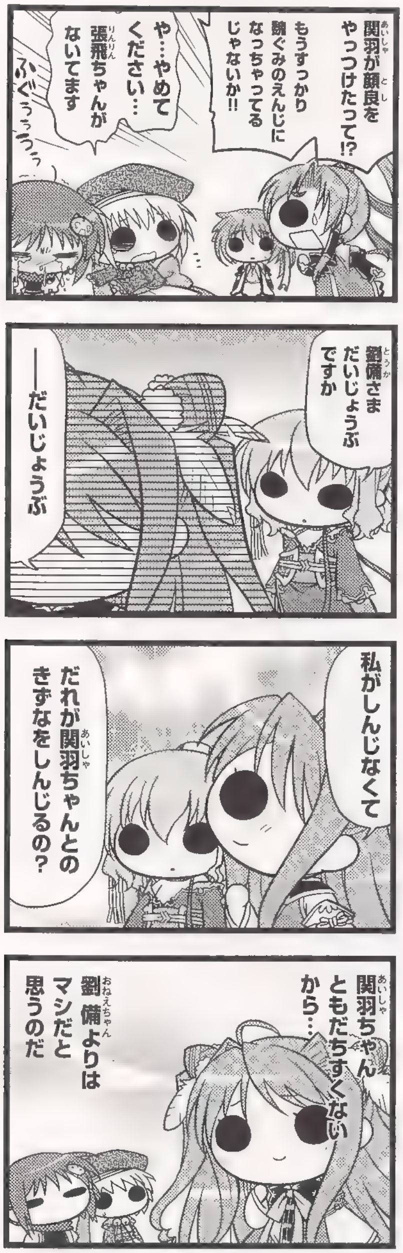


みうさまの天真爛漫な笑顔がとっても眩しい!! そんなアナタに第二巻をお届け!



よーし、突撃するにゃー!!（本当はジュースを飲みにいこうとしているだけです。）

きずな



[張飛]
創作では、曹操軍に属している関羽を発見した張飛は激怒し、劉備に死をもって詫びさせようとする場面も。

かんさい



[関羽と張遼]
史実でも仲が良かったと推測されている。曹操軍としては同じ外様同士、気が合うところがあったのかもしれない。

さらに むてきのかんう

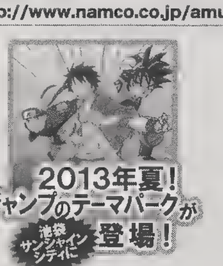


[文醜]
袁紹軍の猛将として知られる文醜だが、史実の記述は少ない。「正史」では荀攸の策に、「演義」では関羽に討たれている。

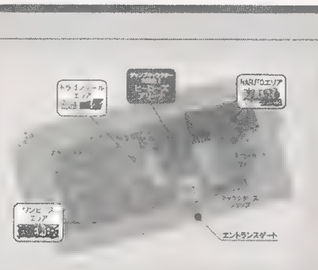
NEWS

この夏、ジャンプのテーマパークがオープン!

http://www.namco.co.jp/amusement/locnews/2012/004597.php



2013年の夏、「週間少年ジャンプ」の人気作品が集う屋内型テーマパークがオープンするぞ。「ONE PIECE」・「NARUTO-ナルト-」・「ドラゴンボール」の3大作品はエリア分けされ、それぞれが独自の世界観を演出。自分が主役となり、ジャンプの世界に入り込んでしまうようなエンターテインメントに浸れるに違いない。そのほか、ジャンプキャラクターたちが定期的に入れ替わる「ヒーローズアリーナ」、さまざまなキャラクターとコラボする「フード&デザートエリア」や「アミューズメントエリア」なども展開するぞ。



※画像はイメージです。

エリアによって作品が異なり世界観もガラッと変わる。お気に入りの作品はどれ!?

開催時期:2013年夏(予定)
開催場所:東京・池袋 サンシャイン ワールドインポートマートビル3階
プロデュース:株式会社ナムコ
企画協力:株式会社集英社 週間少年ジャンプ編集部

けつい



[そのころの劉備]
「正史」では共同で呂布を倒した曹操を裏切り、やがて曹操に破れ流浪の身となってしまう。

そのころの呉ぐみ



[袁術いじり]
同時期に皇帝を僭称した袁術の討伐軍には劉備の姿もあった。曹操から身を離すために軍を率いたという説も。

ダジャレかいになった



[嫉妬]
劉備や関羽を厚遇する曹操を快く見ない部下たちもいたとか。郭嘉は劉備を殺害するように進言している。

次回関羽の千里行!? 恋姫幼稚園は全寮制です…!!

NEWS

新感覚3Dシューティングゲーム『VECTROS (ベクトロス) 』がアプリから登場!

http://vectros.ne-net.jp/

東京ゲームショウ2012で新しいゲームスタイルとサウンド、スピード感で大きな評価を得た『VECTROS（ベクトロス)』がiPhone,iPod touch,iPad向け3Dシューティングゲームアプリとして、いよいよ発売!

どこか懐かしいベクタースキャン調に描かれた宇宙空間を、『ダライアスバースト（GretaThing / Hello 31337)』などのサウンドを産み出した小倉久佳音画制作所のサウンドに乗って突き進む。iPhoneのジャイロセンサーを使用した直感的なコントロール性、単独で敵陣に乗り込むスリルと興奮は、まさにシューティングの新旧の融合といえそうだ。



宇宙空間をワイヤーフレームで表現。

サウンドトラックCD発売決定!

オリジナルに近いクリアな音質で提供。さらに小倉久佳音画制作所によるベクトロスのサウンドをベースにしたクリエイターによるアレンジ版も収録!
発売は2月26日(火)予定だ!

■VECTROS (ベクトロス)
対応機種:iPhone3GS以降、iPad2以降、iPod touch
AppStore カテゴリ:ゲーム(アーケード、アクション)
ジャンル:3D シューティングゲーム
対応 OS :iOS4.3 以降対応
販売価格 :450 円

▶アルカディアブログにて連載中のWEB「恋姫☆ようちえん」もよろしく!

アルカディアが贈る、アーケード情報

月刊アルカディア 電子版配信開始!

「BOOK☆WALKER」にて先月号よりアルカディア電子版の配信がスタート！　アルカディア電子版No.154は、2013年2月5日より配信開始予定!!
　なお、月刊アルカディア電子版の価格は500円と通常の約半額となっているので、スマートフォンやタブレット端末を持っている人はぜひ読んでみてほしい!!
※電子版は雑誌をそのまま電子化したものなので、内容に差異はありません。

※仕様は予告無く変更される場合があります。
※電子版をお読みいただく際の推奨機種・動作環境などは「BOOK☆WALKER」に準拠します。一部非対応機種があります。詳しくはBOOK☆WALKER公式サイト［http://bookwalker.jp/］でご確認ください。
※アルカディア電子版には、雑誌版のプレゼント応募に必要なアンケートハガキや特殊付録（DVD・各種シリアルコード、カードなど）が付きません。また、各種プレゼント企画も応募対象外となります。
※次号予告の発売日や予定価格、各種コーナーの締切日などは雑誌版に対応したもので、電子版とは異なる場合があります。
※電子版のページデザインなどについて、一部、雑誌版と異なる場合があります。



※画面ははめ込み合成です。

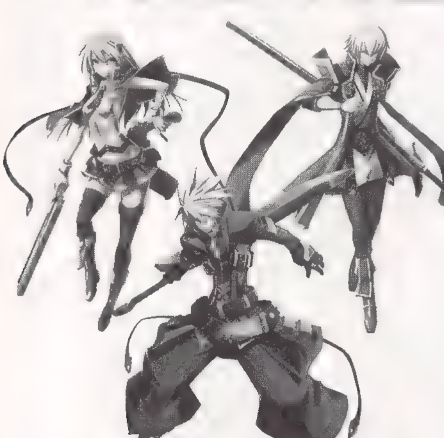
電子版購入までの手順

App Store
または
Android Market
で
ブックウォーカー
もしくは
BOOK☆WALKER
を検索!
↓
BOOK☆WALKER
アプリをインストール
↓
ストア
↓
ゲーム館
にある
月刊アルカディア
を購入!

---

enterbrain ARCADIA EXTRA Vol.99

『BLABLUE CHRONOPHANTASMA テクニカルナビ（仮題）』


© ARC SYSTEM WORKS

シリーズ最新作『BBCP』データ充実の最速攻略本!

　2012年12月、二年振りとなるシリーズ最新作として稼働した『ブレイブルー クロノファンタズマ』。その攻略本が待望の刊行！　6人のニューカマーを含めた全23キャラクターの技データ＆ビジュアル、「オーバードライブ」を筆頭に新要素も詳しくフォローしたシステム解説、実用コンボもバッチリ紹介の対戦攻略を掲載している。もちろん、やり込み勢待望のフレームデータ集も充実！　新たな蒼の世界を知る全プレイヤー必携の一冊だ。

発売予定日 2013年3月末

価格:未定

---

enterbrain ARCADIA EXTRA Vol.98

戦国大戦界 大祭 第二陣



©SEGA



特別付録 [EX（エクストラ）]ねね!

「戦国大戦 生祭！」にフューチャーしたムックの第二弾。今回は、「生祭」出演者を中心に開催された全国大会「天覇への道」の前夜祭イベントの模様をDVDに収録！　立花慎之介さん、三浦祥朗さん、菅沼久義さん、最上嗣夫さんといった「生祭」でもおなじみの声優陣に、真の声優界No.1の座を賭けて参戦した、中村悠一さんを加えた一大イベントを見逃すな！　また、その翌日に開催された初の全国大会「天覇への道」のベストマッチも解説副音声付きで収録される！

付録:DVD＋[EX（エクストラ）]ねね

絶賛発売中!

定価 本体1,680円＋税

発行：株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
☎0570-060-555（代表）
発売：角川グループパブリッシング

アーケードゲームの最新情報&

ゲームセンターの今を知る
情報を満載！

ゲームセンター総合情報コーナー

ゲーセンに行こう！

気になるアーケードゲームの情報がひと目で分かる！　現在開発中のゲーム、「てあたりしだいゲームリスト」と、月刊アルカディアの全国ネットワークを駆使した、ひと月ごとのインカムランキング、「ARCADIA DATABASE」の二本立てでお届けするぞ！



てあたりしだいゲームリスト

●稼働日未定タイトル

グルーヴコースター（アーケード版）	タイトー	音楽体感アトラクション
Crimzon Clover for NESiCAxLive	冒険企画局	縦スクロールシューティング
シャイニング・フォース クロスエリュシオン　Ver.C	SEGA	ネットワークアクションRPG
ALL.Net P-ras MULTI「アンダーディフィートHD+」	SEGA	縦スクロールシューティング
ALL.Net P-ras MULTI「ファントムブレイカーAC」	SEGA	2D対戦格闘ゲーム
CODE OF JOKER	SEGA	オンラインカードゲーム

ARCADIA DATABASE ～今月の人気ゲームは?～ (2012年12月15～2013年1月17日集計)

ビデオゲーム部門

1	BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA ＜アークシステムワークス＞	203.7pt
2	機動戦士ガンダム エクストリームバーサス フルブースト ＜バンダイナムコゲームス＞	201.5pt
3	鉄拳アンリミテッド ＜バンダイナムコゲームス＞	170.9pt
4	GUILTY GEAR XX ΛCORE PLUS R ＜アークシステムワークス＞	165.3pt
5	ドラゴンボール ZENKAIバトルロイヤル 超サイヤ人覚醒＜バンダイナムコゲームス＞	160.5pt
6	SUPER STREET FIGHTER Ⅳ ARCADE EDITION＜カプコン＞	145.1pt
7	UNDER NIGHT IN-BIRTH ＜エコール／フランスパン＞	134.5pt
8	ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ ＜アトラス&アークシステムワークス＞	115.7pt
9	Virtua Fighter5 FINAL SHOWDOWN ＜セガ＞	103.1pt
10	STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE ＜カプコン＞	100.9pt

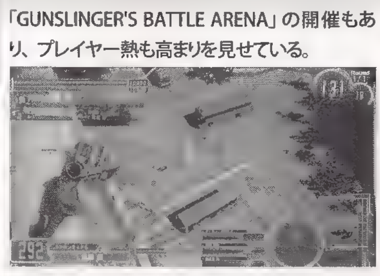
ビデオゲーム部門

1	戦国大戦 -1582 日輪、本能寺より出ずる- ＜セガ＞	194.1pt
2	ボーダーブレイク ユニオン Ver.3.0 ＜セガ＞	186.5pt
3	機動戦士ガンダム 戦場の絆 ＜バンダイナムコゲームス＞	182.6pt
4	ガンスリンガー ストラトス ＜スクウェア・エニックス＞	157.3pt
5	WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2011-2012 ＜セガ＞	168.1pt
6	初音ミクProject DIVA Arcade VersionB ＜セガ＞	133.8pt
7	LORD of VERMILION Re:2 ～再征～ ＜スクウェア・エニックス＞	125.9pt
8	麻雀格闘倶楽部 u.v. ～絆の章～ ＜KONAMI＞	114.1pt
9	beatmania IIDX 20　tricoro ＜KONAMI＞	110.9pt
10	セガネットワーク対戦麻雀 MJ5 ＜セガ＞	102.8pt

注目ゲーム CLOSE UP!!

ガンスリンガー ストラトス

ウメハラを始め、多数のプロゲーマーが参戦する本作。高額賞金で話題になった公式大会「GUNSLINGER'S BATTLE ARENA」の開催もあり、プレイヤー熱も高まりを見せている。



4VS.4というゲームシステム上、味方との連携は不可欠。いかに仲間と練習を重ねられたかが大会のカギを握っていたようだ。

本コーナーでは、全国のゲームセンターからのアンケート集計を元に算出したゲームの人気ランキングを公開しています。
●集計協力店舗(50音順)：アミューズメントパークNASA ／アムネット五反田店／カレッジスクウェア／ゲームヴィクト盛岡／ GAME41 ／ジョイプラザ加古川店／心斎橋ギーゴ／高田馬場ゲーセン・ミカド／ DEEP/HAP'1 UNO 西浦和店／プレイハード 50 春日井店／マッドマウスパートⅡ／ミラクル静岡店ほか

Geek編集長 ザンボット杉田の

ちょっとゲーセンいってくるわ!

第43回

そういえば闘劇どうなった? そうした疑問にお答えする今回。今年の闘劇は果たして!?

闘劇2013について

(社内で鋭意精査中です)

例年ですと既に2013年の闘劇の開催についてアナウンスしている時期ですが、ご存じの通り、いまだ本誌ではアナウンスをしておりません。

仔細決定の後、記事にてお知らせする段取りではありましたが、闘劇2013を気にかけてくださる方からお問い合わせも入ってきておりますので、ここで現状についてお知らせ致します。

端的に申し上げますと、現状闘劇2013について決まっていることは、今のところまだございません。

決まっていないということをお知らせするのが、主旨ということになります。

昨年闘劇はゲームサマーフェスティバル2012内の一イベントという位置付けでの開催でした。

今年あるとするならば、それとは形態を変えた形での開催となるはずです。

それ以前のTGSへの組み込み、DIFFER有明での開催というものとも、また恐らくは違った形になる予定です。

闘劇の、存在意義を今一度精査した上で、時代の流れに応じた開催形態にての再出発となることは間違いありません。

闘劇は、ビデオゲームを主たる設置機としていた個人経営のゲームセンターを応援、そして2000年代初頭にただよっていた格闘ゲームの終えんムードを覆すべく始まりました。

しかし闘劇の実行委員を勤めた、あるいは闘劇予選に参加してくださったゲームセンターから閉店の知らせを聞くことは珍しくなく、また格闘ゲームの聖地と呼ばれる店舗は、この十年に大勢としては減少していく方向で推移してきました。しかし、そういう厳しい状況だからこそ、闘劇の必要性はあるのでしょう。

対戦ゲームへの参加者は、最終的に勝つか負けるか。その二つに一つの結果のどちらかを得るに過ぎません。

しかし、であるがゆえに面白い。

私はCPUより弱いことを自覚していますが、そんな私も人と競い合うことで、また人の活躍を見てモチベーションを受け取る体験を何度もしてきました。

大会という場で勝敗を決し、頂点を争う。

大会と直接的なかかわりを持つ人は全体からすれば限られていますが、そこでマグマのように暖められたモチベーションが末節にまで血液のように行き渡り、モメンタムが維持されていく。ある部分においては、そういう因果関係があるのだと思います。何らかの決定があり次第、お知らせ致します。

杉田 哲朗

本誌編集長。対戦格闘ゲームでは万年初心者。CPUよりパターン化された行動と、二択無き戦略がプレイスタイル。

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

COLOPHON —奥付—

EDITOR's NOTE

●アミューズメント業界の展示会JAMMAショー、AOUショーが統合してJAEPO（ジャパン・アミューズメント・エキスポ）に生まれ変わりました。JAMMAショー、AOUショーには1994年から足を運んでますが、コマ数が減り、会場が小さくなりと往時を知る立場としては寂しい限りですね。（杉田）

●今月は『ギルティ』、『UNI』と、二つの格ゲータイトルを担当させていただきました。ともにファンの方々に楽しんでいただけるように尽力したつもりです。特に『UNI』はこれからの人に向けた記事ですので、ぜひ読んでみてください。体を張っていただいたJ氏、お疲れさまでした。（今月からUNI勢のなかむら）

●ガンスリンガー ストラトス第一回公式大会が終了。和田社長の「それなりの大金だからこそ、ぜひ賞金はバカバカしい使い方をして、記念にしてほしい」という言葉と、「ガンストで初めてゲーセンに来た」とコメントしていたプレイヤーが印象深かった。第二回大阪大会も今から楽しみ!（霜田）

●1月13日に開催されたガンスリンガーストラトス全国大会に行ってきました。外の寒さとは裏腹に、熱気のせいで会場の中は春のような暖かさでした。参加者の方は今までの成果は遺憾なく発揮できたでしょうか？　寒い季節ですので風邪には気を付けてくださいね。（西村）

●お正月休みをはさんでプロゲーマー特集の仕事をこなす。長い休暇が絡むと、特にコメント取りといった作業が進まなくて焦った……。メーカー、スポンサー、プレイヤー、etc.いろんな方々の協力無しでは完成しなかったと思うとありがたい限りです!　またよろしく（笑）。（ウメ様信者・itakyo）

●今月の読者投稿コーナー A-Froは二月特集。とは言いつつも、ほとんどがバレンタインな感じだったわけですが!　さて、来月はいよいよ「警察vs医者vs大富豪」の三つ巴バトル。果たして勝利はどのテーマに!?　そして最下位の罰ゲームはだれがくらいスラー!?　お楽しみに!（げっつ☆）

●ホトち●こスープネタは自粛しました。あけましておめでとうございます。新年早々マンモスコバヤシを略すと大変なことになるとメーカーさんに指摘され、びっくりしました。この勢いで三月発売の「festa!」、「恋☆ちえん2巻」、「かくげいぶ!」単行本攻勢を乗り切るぜ。え、「弾幕」もディスカ……!?（松D）

●「JOKERさん今日黒い服を着てきてください」思えば、この電話がすべての始まり。今月号の「UNI」初心者講座の原稿を作っている最中は「本当に怒られない？　これ」と言い続けていた気がします。そろそろ僕もメイク、スタジオ、画像加工完備で撮影する時が来た感があります。（JOKER）

●今月は店舗さんやユーザー主催の取材（や観戦）をする機会が多い一カ月でした。大会の緊張感や熱気は観戦者の立場からしてもいいね。ゲームは一人でするものだけど、仲間のアシストやギャラリーの声援があるから、一人の力は何倍にも増幅する。いずれも素晴らしい大会。運営の方、お疲れ様でした。（ヤエ）

●初めましてコイチです。格闘ゲーマーといえばラーメン好き。正月明けてから10日間連続でラーメン食べたら完全に三十路の身体になりました。最近のオススメは新宿の鈴蘭。ここは中華そばが旨い。味噌ラーメンなら市ヶ谷のくるりですね!　ここのこってり味噌は神!　あとry（コイチ）

●今月は『AH3LM』、『ファントムブレイカー』、「市撃」と久々の格ゲー記事を担当。現在は『戦国大戦』を中心にカードゲーメインではありますが、やはりゲーセンへのきっかけとなった格ゲーも楽しい!　『AH3LM』をプレイすると【SR】京極マリアが使いたくなります!!!!!（舞デッキ模索中のシンドウ）

●今号はプロゲーマー特集記事でアイデア提供などを担当。現在、対戦格闘ゲームを取り巻く状況は決して良いとは言えず、2013年はプロゲーマーにとっても試練の年になりそうです。メディア側も「ゲームの魅力を見せる」とはどういうことか、改めて自問する必要があるかと思います。（松浦恵介）

STAFF

■発行人　浜村 弘一　■編集人　青柳 昌行
■編集長　杉田 哲朗　■副編集長　霜田 和人　■デスク　伊丹 恭
■編集スタッフ　松浦 大輔／小島 賢治／新藤 剛／村角 仁史／中村 翔／西村 拓真／野中 省吾
■編集協力（五十音順）　飛鳥／age／ウメハラ／H.H／OYZ／客／ケンちゃん／コイチ／サトシ／C・LAN／JOKER／DIEちゃん／たてしゅ／超能力☆ティーチャー／T-サイトウ／田渕健康（トリスター）／ちくわ／鉄拳番長／福士／マンモス丸谷／よるよる
■アートディレクター　大里 浩二（THINKSNEO）
■デザイン　久保田 シンヤ／安井 朋美／佐藤 美帆
■誌名ロゴ＆表紙デザイン　福島 トオル（Smile Studio）
■フォトグラフ（五十音順）　Studio T／小森 大輔／曽根田 元／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／和田 貴光
■イラスト・漫画（五十音順）　天野シロ／IKa／いちみやひろし／今井神／げっつ☆先生／幸宮チノ／藤丸あお／森菜すずは
■営業部　高津 利浩／堂前 秀隆／山田 慶紀／梅田 拓実
■広告部　水本 九州男／原川 朗広／樋口 尚子／梅山 達夫／中村 了
■セールスプランニング部　酒井 朋喜／与那覇 学／廣原 洋祐／福島 陽平／関川 雄介
■コンテンツプロデュース局　木村 英紀／兎束 龍憲／吉澤 美由希／藤田 隼人
■編集総務ほか　須藤 史紀／泉 和子／山内ユリコ／安部 悠子

『月刊アルカディア』電子版に関するご注意

■電子版の配信は、雑誌版の発売月の翌月初旬を予定しています。
■次号予告の発売日や予定価格、各種コーナーの締切日などは雑誌版に対応したもので、電子版とは異なります。
■電子版のページデザインなどについて、一部、雑誌版と異なる場合があります。
■電子版には、特殊付録（DVD・各種シリアルコード、カードなど）が付きません。また、各種プレゼント企画も応募対象外となる場合があります。
■電子版をお読みいただく際の推奨機種・動作環境などは「BOOK☆WALKER」に準拠します。

本誌ならびに付録に関するご質問とお問い合わせ

本誌ならびに付録に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート0570-060-555（土・日・祝祭日を除く12:00～17:00）

■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題（Subject）」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑥「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。



NOTICE to the reader —次号予告—

次号の特集は

※内容は予告無く変更になる場合があります。

実力派プレイヤーインタビュー、現在の流行とは!?

WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2011-2012

新作タイトル情報をお届け!

CODE OF JOKER

アルカディアコミックも元気いっぱいに掲載中!

「召還!剣豪学園」今井神

「かくげいぶ!」IKa、「恋姫☆ようちえん」幸宮チノ　ほか

NEXT NUMBER 2013年4月号は

2013年2月27日（水）発売予定　予価990円（税込）

CONTRIBUTE —投稿—

※各コーナーの投稿あて先に変更がございますので、ご注意ください。

メールでの投稿あて先

■アフロ文章投稿
afro2009@arcadiamagazine.com
■A-Froイラスト投稿
afro_cg2009@arcadiamagazine.com
■猛者通信
mosa2009@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score2012@arcadiamagazine.com
■そのほか店舗に関する募集あて先
location2009@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia2009@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

各コーナーへの投稿締め切り

5月号/2月18日（月）必着
6月号/3月18日（月）必着
7月号/4月16日（火）必着

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!

WebSite（arcadiamagazine.com）
http://www.arcadiamagazine.com/
Blog（ARCADIAブログ アーケード魂）
http://www.famitsu.com/blog/arcadia/
twitterアカウント
http://twitter.com/arcadiamag

月刊アルカディア3月号［No.154］
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA No.154
第14巻 第3号 通巻第154号 平成25年1月30日発行・発売（毎月1回30日発行）
雑誌11447-03
■発行所 株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555（代表）
■発売元 株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

アルカディ屋

ebten エビテン **ゲーム系グッズ通販専門店!**

今月の読者割引番号コード **611564**
有効期限：2013年2月28日10時まで

【読者割引とは】読者割引対象商品を購入カートに入れ、画面の入力欄に読者割引番号を入力してください。割引は毎月お一人さま1回限り有効です。割引対象商品には 読者割引対象 のマークが付いています。なおご利用にあたっては会員登録が必要となります。
※読者割引対象商品を複数購入する場合でも、総計200円の割引となります。

七瀬葵先生の活動歴20周年を記念した書籍［七瀬葵 20周年記念アニバーサリーコレクション「festa!」」が登場！　七瀬先生の過去から現在、そして未来への活動を示す本書は資料的価値も満点。豪華ゲストに加え秘蔵イラスト＆インタビュー満載!!　この「festa!」に、「七瀬葵先生描き下ろし抱き枕カバー 2wayトリコット（18禁）」と「festa!ポストカード」の3種がセットになったebtenDXパックが降臨！　抱き枕のイラストはもちろん描き下ろし!!　生地は縦横2方向に伸縮性のある2wayトリコットを採用。柔らかく、滑らかな肌触りで抱き心地も抜群。まさに「festa!」を冠するにふさわしい逸品だぞ！



数量限定生産なので今すぐ予約必須!! ただし……このDXパックは18禁なので注文時にはご注意を!!

※イラストはラフ段階のため、製品版と異なる場合があります。

■七瀬葵 20周年記念アニバーサリーコレクション「festa!」ebtenDXパック
商品コード：130101
販売価格：**12,000円**［税込］
◎発売日：2013年3月23日発売予定

セット内容：七瀬葵 20周年記念アニバーサリーコレクション「festa!」／七瀬葵先生描き下ろし抱き枕カバー 2wayトリコット／オリジナルポストカード
■書籍仕様：A4判／96ページ
※書籍単品2,940円の販売もあります。
※書籍は全年齢対象ですので、どなたでもご購入いただけます。
■抱き枕カバー仕様【サイズ：1600mm×500mm／素材：2wayトリコット／印刷：両面・昇華転写／ファスナー付／日本製】

ぷよぷよドラマCD第三弾発売!!



■ドラマCD「ぷよぷよ」Vol.3 DXパック（限定特典ポストカード3種付き）
商品コード：130103
販売価格：**3,999円**［税込］
◎発売日：2013年1月31日発売予定

ぷよぷよキャラが織りなすドラマが6編＋オマケボイスが収録されたドラマCDに、「こめ苺」先生のイラストを使用したマグカップとVol.1～3のジャケットイラストを配したポストカード3枚がセットになって登場！



© SEGA

公式戦国バインダー発売迫る!

■戦国大戦 1582 日輪、本能寺より出ずるオフィシャルカードバインダー
商品コード：130102
販売価格：**6,090円**［税込］
◎発売日：2013年2月7日発売予定
読者割引対象 **200円引き**



電影武将【EX】上杉謙信（イラスト：歩鳥）

【EX】森蘭丸（イラスト：風間雷太）



最新VER対応の公式バインダーが発売間近！　バインダー本体のほかに、勢力別扉、リフィル、カードリスト、穴埋めカードがセットになっている。付録は【EX】森蘭丸と、デコレーションステッカー。そして旗印＆馬印データに加え、今回の目玉の一つともいえる、電影武将【EX】上杉謙信！　過去に登場した【SS】上杉謙信が節分をテーマにした衣装を身に着けたイラストが目印だ。その能力や計略効果はもとの謙信と同様だが、わずかに効果時間が長い。そして、一部の台詞もオリジナルのものになっており、ファン必携のアイテムとなっている。予約がマダの君主は、今からでも間に合うので、即注文しよう！

© SEGA

ほかにも商品を多数ご用意！詳しくはWebか携帯から!!
携帯からアクセス　各商品のQRコードを携帯でスキャンしてください。
PCからアクセス　http://ebten.jp/ar/

お支払い方法
1 クレジットカード［手数料なし］　JCB、VISA、マスターカード、アメックス、ダイナースの各種カードをご利用いただけます。
2 代金引き換え払い［手数料アリ］　代金引き換え払いは、ご注文金額に応じて別途手数料がかかります。詳しくはebtenの利用規約をご覧ください。



Printed in Japan　凸版印刷

雑誌　11447−03

4910114470339
00943